

Allan Owens ✶ Keith Barber

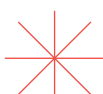
DRAMA- KOM- PASS

PROTSESSDRAAMA KÄSIRAAMAT

Allan Owens & Keith Barber

Draamakompass

PROTSESSDRAAMA KÄSIRAAMAT



TARTU ÜLIKOOL 2014

„Draamakompassi” tõlke aluseks on soomekeelne väljaanne „DRAAMakompassi” (Draamatyö 2010), mis on Owens ja Barberi originaalteoste „Dramaworks” (Carel Press 1997) ja „Mapping Drama” (Carel Press 2001) mugandus. Tõlkija Katrin Nielsen.

Allan Owens ja Keith Barber
Draamakompass. Protsessdraama käsiraamat.

Tõlgitud raamatutest:

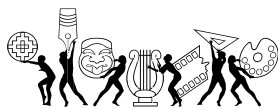
Dramaworks: Planning Drama, Creating Practical Structures, Developing Drama Pretexts
Allan Owens, Keith Barber
Carel Press 1997
ISBN 1872365329, 9781872365329

Mapping Drama: creating, developing and evaluating drama
Allan Owens & Keith Barber
Carel Press 2001
www.carelpres.co.uk
©2001 Allan Owens & Keith Barber
ISBN 1-872365-65-5

DRAAMakompassi – prosessidraaman suunitlelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi
Allan Owens & Keith Barber
Draamatyö 2010
ISBN 978-951-98945-6-0

Tõlkija: Katrin Nielsen
Toimetaja: Laura Lilles-Heinsar
Keeletoimetajad: Elo ja Heli Kuuste
Kujundus ja küljendus: Andra Aaloe

Väljaannet on toetanud Eesti Kultuurkapital.



EESTI KULTUURKAPITAL

SISUKORD

Autori eessõna 4

Tõlkijalt 6

ESIMENE OSA. Õppimine draama kaudu

Õppimisprotsess draamas – käibemõisted ja põhisõnavara 9

Lähenemisviisid draama kavandamisele 11

Draamaloo kavandamine 14

Draama töövõtted ja tehnikad 16

TEINE OSA. Draamatöö arendamine ja selle refleksioon

Draamalepe, innustamine ja omanikutunne 21

Õppeväljundid ja eesmärgid 23

Roll 25

Olukord 28

Tegevuse fookus, pinge, sümbol ja metafoor 29

Sekkumise kvaliteet 31

Küsimuste esitamine 33

Välised tegurid 34

KOLMAS OSA. Draamatöö refleksiooni kordusküsimustik

Kokkuvõte 36

NELJAS OSA. Draamaloo arendamine – näide kavandamisest

„Vihmaaeg” – näide 39

Vihmaaeg 45

VIIES OSA. Draamalood

Sissejuhatus draamalugudesse 51

Sõber vaal 52

Imeline labürint 57

Rändav tivoli 62

Kosmosereis 75

Olla või mitte olla? 80

Kambad 91

Tüdruk nimega Rāpased Riided 94

Kuningas Lear 100

Miranda Zupp 113

Neli sektorit 117

Hädamaandumine 121

Kaunitar ja koletis 125

KUUES OSA. Draamatöö hindamine

Miks on hindamine draamaõppes nii vaieldav küsimus? 133

Definitsioonid ja vastutus 135

Draamatöö hindamine õppekavas 137

Realistlikud hindamismeetodid 138

Näiteid draama hindamismeetoditest ja aruandlussüsteemidest 138

Viited 157

Autori eessõna

Esmapilk Eestile sööbis sügavalt mu mällu – Tallinna siluett Helsingist saabuva laeva pardalt 1997. aastal. Tume kerkiv pilvemüür hägustas maa ja mere piirjooned ning linn näis kiikuvat lainetel. Kui me jalad maapinda puudutasid, seisis see siiski paigal. Veetsime mõned tunnid pealinnas ja reisisime edasi Pärnusse, silmitsedes bussiaknast äsja vabaks saanud maad.

Tänu Katrin Nielsenile Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemiast olen käinud viimasel neljal aastal korduvalt Eestis, jätkates avastusretke dramaturgia ja hareduse väljal. Tahan siinkohal tänada ka Pekka Korhoneni Soome Teatriakadeemiast ja draamapraktik ning kirjutaja Raija Airaksinen-Björklundi, kes käesoleva raamatu esmakordselt soome keelde tõlkisid ja minu töid-tegemisi Roots, Leedu ja Eestis tutvustasid. Veel tahan esile tuua Ursula Roosmaad Briti Nõukogust Eestis, kes igati neid külaskäike toetas. Tänu nendele inimestele tunnen end Eesti rakendusteatri ja draama maailmas väljavalituna, kuna mul on olnud õnn tutvuda, õppida, koos töötada ja innustust saada Eesti draamapraktikult. Rahvusvaheline rakendusteatri konverents 24.–26. oktoobril 2012. aastal Mäetagusel on üks nauditavaid ja tähendusrikkamaid konverentsikogemusi minu elus.

Just selliste sündmuste ja situatsioonide kaudu oleme vahetanud Eesti ja Ühendkuningriikide draamapraktika kogemusi ja arendanud selle taga peituvaid ideid ja teooriaid. Eesti kolleegidega koostööd tehes ning vesteldes olen adunud, milliste väljakutsetega tuleb siin riigis silmitsi seista neil meie elukutse esindajatel, kes tegelevad vangide, noorte, üliõpilaste, näitlejate, koolitajate, vanurite, haigete ja tõrjututega.

Pean tunnistama, et mu pilku, tundeid ja mõtteid kujundab siiani pisut romantiline esmamulje. Minu ideaalses mälu-Eestis pakutakse rammusat musta leiba, kallatakse klaasidesse Vana Tallinnat, inimesed laulavad ja jutlevad ning taevast sajab valget lund, samal ajal kui kodudes annavad sooja õdusad ahjud ja kaminad ning akendest helgib õhtupimedusse sooja hubast valgust.

Loodan seda raamatut sobituvat argipäeva ja ideaali vahelisse ruumi, kus ta ehk endiselt pakub midagi uut ja kasulikku – võimalust luua dünaamilist õppeprotsessi, kus põimuvad kujutlused ja tegevus, selleks et mõtiskleda olemasoleva ja tuleva üle. Draamalugude tõenäolised maailmad aitavad tegelikkust mõtestada, ideaalmaailmu luua ja muutusi esile kutsuda. Raamatu esmatrükist Ühendkuningriigis on möödas omajagu aega ja me teed Keith Barberiga on lahku läinud. Aga kohtudes räägime alati teineteisele lugusid, kuidas draamalood on võimaldanud inimestel, kellega töötame, luua innustavaid õppeprotsesse.

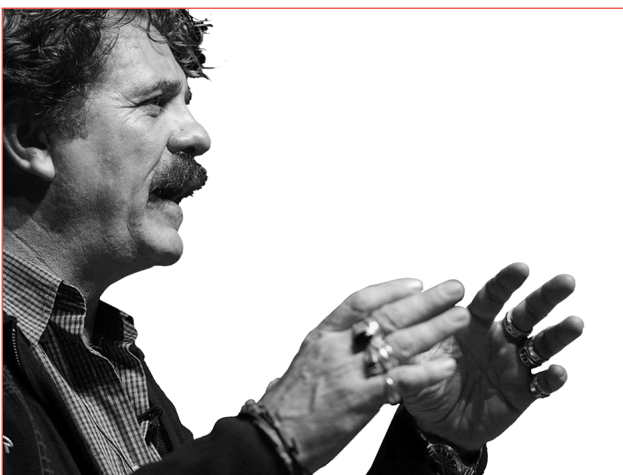
2011. aastal oli mul õnn kohtuda Doris Karevaga ja olla luuletaja intervjuueeritav. Kui ma koju tagasi jõudsin, ajasin ta luule jälgi inglise keeles ja leidsin luulekogu „The Shape of Time”, kus ta kirjutab, kui tähtis on *time for the self, for mirth and laziness, time to be human* (eesti k „nii igal asjal peab olema eneseks aega – lustiks ja laiskuseks inimõiguse aeg”). Need sõnad puudutasid mind sügavalt, sest just oma aja mõte paelub mind protsessdraama vormis. Metafooride abil loob protsessdraama osalejatele fantastilise ja mängulise keskkonna, kus turvaliselt alustada teatrilooma ja ideoloogilise debatiga. Kaleidoskoobiks muutuv lugu, mida raamib draamamäng, lubab meil puudutada vastukäivaid teemasid ja teha seda turvalises keskkonnas. Mängulisuse kaudu vaidleme iseennast selgemaks ja võtame vabatahtlikult, kõikelubavas ruumis, eelarvamustevabalt vastu inimlikke otsuseid.

Selles raamatus leiate hulga draamapraktikule suunatud materjale. Tegu on mitmeharulise liigendatud te juhiga töötoa läbiviijale ja selles osalejatele, kes otsustavad lõppude lõpuks ikkagi käsikäes, kuhu suunduda. Samuti on siin välja toodud meetodid, mis lähenevad teatrile ja draamamängule uuendusliku ja aktiivse nurga alt. Iga draamalugu eeldab rakendajalt pinget, tempo, dialektika ja etendamise valdamist, kohapeal sündiva hoolikat märkamist ning vastavat elementide käsitlemist. Sest oluline pole mitte draamalugusid allaheitlikult järgida, vaid arvestada osalejate iga sammuga kohapeal. Võime süvitsi kuulata ja suunda muuta on

sama oluline kui näitlemisoskused – valmisolek draamat luua, kui selleks tekib õige hetk, innustada liigselt sekkumata, olla paindlik ja avatud inimene.

Humanistlikust eetikast lähtudes on endastmõistetav, et ainuüksi meisterlikkusest protsessdraamas ei piisa – selles töös on sama olulised meie suhtumine ellu ja tegude siirus. Loodan, et te vormite need draamalood omanäoliseks, muudate neid vastavalt kontekstile. Ikka selleks, et kõnelda osavõtjate endi olukorrast: milline see on ja milline võiks olla, kandes kauneid metafoore üle elulugudesse ja kohapeal sündivatesse lugudesse.

Ajal, mil hariduslikku edu mõõdetakse põhiliselt produktiivsuse kaudu, võivad humanism, solidaarsus, sotsiaalsed ja isiklikud edusammud kergesti märkamata jääda. Pöördun uuesti Doris Kareva ridade juurde „... nii igal asjal peab olema eneseks aega – lustiks ja laiskuseks inimõiguse aeg”. Kust leiame me selleks aega ja ruumi? Teater ning draama on üks võimalus. Berthold Brecht küsis kuuskümmend aastat tagasi, mis on teatri ülesanne. Täna on see küsimus sama oluline kui tollal, sest just tema manitses, et teatrit iseloomustagu *spass* ehk maakeeli lõbu. Ma loodan, et te leiate selles raamatust tuge, et luua aega ja ruumi, kus olla inimlik ja lõbu tunda, kus on aega mõtiskleda selle üle, mis on tegelikkus ja milline see võiks olla.



Allan Owens
1. november 2013, Chester, UK

Tõlkijalt

Allan Owensi raamatu jälile viisid mind protsessdraama metoodika maaletoojate Maret ja Kristiina Oomeri viited sellele kui ühele väärt käsiraamatule. 2008. aastal, valmistades ette „Teater kooli, kool teatrisse” konverentsi, võtsin ühendust Chesteri Ülikooli draamaprofessori Allan Owensiga ja kutsusin ta esinema. Tol aastal Owens Eestisse ei jõudnud, küll aga tuli ta järgmisele, 2010. aasta konverentsile Viljandis, kus ta saatuse või juhuse tahtel kohtus enda soome keele tõlgi Pekka Korhoneniga Helsingi Teatriakadeemiast. Sellest kokusaamisest sai alguse meie kolme koostöö draama alal, küpses mõte eesti keelde tõlkida „Draamakompass” ja ma hakkasin teadlikult tegutsema minu jaoks veel uuel, kuid siinmail täiesti olemasoleval rakendusteatri väljal.¹

Autorite Allan Owensi ja Keith Barberi algne mõte oli koostada raamat oma tähelepanekutest kümneaastase draamaõpetaja karjääri vältel. Carel Pressi kirjastuse soovitusel jagati teos kaheks väljaandeks. Kõigepealt ilmus draamatöö planeerimist ning praktilise töö sisu ja struktuuri käsitlev teos „Dramaworks” (1997). Sellele järgnes osaliselt lavastamisele/juhendamisele ning hindamisele keskenduv teine osa – „Drama Mapping” (2001). Allan Owens peab oluliseks lisada, et mõlemad raamatud on kirjutatud koolikonteksti silmas pidades.

Üksteist aastat hiljem tegid soome draamakoolitajad Pekka Korhonen ja Raija Airaksinen teoks autorite algse mõtte ja andsid mõlemad raamatud välja ühtede kaante vahel „Draamakompassi” (2010) nime all. See koondüllitis oli aluseks teose tõlgetele rootsi, hispaania ja jaapani keelde ja ühtlasi käesolevale väljaandele. Siinkohal suured tänud tõlkijatele – soomekeelne variant on aidanud mõistetest aru saada ja emakeelseid vasteid kujundada. Samuti sain naaberrahvalt julgust olla keeles algupärane. Iseloomustab meie keeli ju mõistu kõnelev, mahlakas ja võrdkujundites tekst võrreldes puisevõitu inglise akadeemilise keelega.

Algteoste ilmumisajast Ühendkuningriikides on möödas viisteist aastat, selle aja jooksul on rakendusteatri väli mõõtnatult avardunud. Eestis on rakendusteater ja -draama (ingl *applied theatre* või *applied drama*)

üsna uued mõisted, samas kui mujal maailmas on vastava nimetusega osakondi ja õppesuundi nii bakalaureuse- kui magistriõppe tasandil ja rakendusteatri kui uurimismeetodi potentsiaali hakatakse järjest enam avastama ja märkama.

Rakendusteatri tormiline areng kajastub ka eelpoolnimetatud väljaannete terminoloogias. Allan Owensi sõnul on ta artistlik ja kaasav töömeetod *pretext based process drama*. Üks protsessdraama võtmesõnu ongi inglise keeles *pretext* või ka *pre-text*. Sõnakuju *pre-text* võttis kasutusele tuntud inglise draamaõpetaja Cecily O'Neill 1993. aastal. Owens ja Barber muutsid kirjapildi *pretext*'iks, andes sedasi terminile ettekäände või ajendi tähenduse. Soomlased tõlkisid oma esimestes väljaannetes mõiste *draamatarind*'ks ja jäid selle juurde ka üksteist aastat hiljem. Olles kaalunud erinevaid eestikeelseid variante (eeltekst, eellugu, alustekst, põhjalugu jne), tõlkisin minagi lõpuks *pretext*'i draamalooks. See tundus lihtsalt suupäraseim ja loo spetsiifikat kõige paremini väljendav sõna.

Ka draamaõpetaja nimetus on selle aja jooksul läbi teinud arengu. Juba raamatus „Mapping Drama” kirjutavad autorid: „Kasutame tekstis pigem mõistet *practitioner* (otsetõlge praktiseerija) kui „õpetaja”. Sellega tahame viidata tõsiasjale, et protsessdraamat kasutatakse ka mujal kui ainult kooliseinte vahel, näiteks vanglates ja kogukonnakeskustes. Selles kontekstis pole õpetaja-sõna enam kohane.” Soomlastel on lavastaja jaoks varuks ilus sõna – *ohjaaja* ja nõnda kasutavad nemad väljendit *draamaohjaaja* ehk tõlkes „draama-lavastaja”, viimane osutab aga eesti keeles otseselt seotusele lavaga. Kuigi ka eestikeelne ohjamine sobib nagu rusikas silmaauku väljendama seda, mida teeb üht loovat õppeprotsessi juhtiv isik, sai vastetena siiski kasutatud tuttavamaid sõnu „draamajuhendaja” või „draamaõpetaja”. Viimasest tulenevalt on ka üks töövõtte tõlgitud rollisõpetajaks (ingl *practitioner-in-role*).

Veel tuleb selgitada mõiste *theatre and drama conventions* tõlkeprotsessi. Inglise traditsioonis on see üks teatri võtmetetermin, mille kaudu on võimalik määrata

perioodi, žanri ja stiili – ajastuomased võtted, vahendid, tehnikad ja formaalsed elemendid, mille abil vahendatakse etenduste sõnum publikule. Draama ja teatri konventsioonid on teatav kokkulepe etendajate ja publiku vahel selleks, et dramaatiline väljendus jõuaks pärale. Konventsioonide mõiste viitab vahenditele, mille kaudu luuakse publiku jaoks tähenduslikku tegevust – näiteks monoloog, misanstseenid, kostümeerimine, nukukunst, klounaad, etendusstiil jne. Soomekeelses väljaandes on *conventions* tõlge *työtavat* (harjumuspärased tööviisid). Eesti keeles kaalusin sama varianti, aga mulle endale jäi selle sõna kõla võõraks. Lavakoolis ei kasutatud seda mõistet, pigem oli kooli taotlus rõhuda uuenduslikele väljendusvormidele. Seetõttu noppisin draamakonsventsioonide vasteks kaks sõna, mida olen kuulnud erialainimeste suust – „töövõtted” draamaõppe praktikast ja „tehnikad” teatriõppe alalt.

Rääkides protsessdraamast ei saa üle ega ümber mõistetest „teater” ja „draama”. Meedia ja reklaami tormiline areng eelviimasel sajandil on sõna „draama” tähendusvälja mõõtnutult laiendanud. Seda kasutatakse tänapäeval kui üldnime või katusermunit, mis hõlmab rea alam mõisteid: draamakirjandus, dramaatilised sündmused meie elus, tele või filmidraamad, tõsieluseriaalid, elus teater kõigis oma vormides, žanrimääratlus, draamaõpe, protsessdraama, klassiruumidraama, draamateraapia ja mitmed muud. Sõna „teater” on see- ga käsitatav kui üks draama alaliik, millega tähistatakse draama elavat ettekandmist ja jagamist publikuga.

Ka draamapedagoogika väljalt leiab erinevaid käsitlusi ja väljendusi. Inglased kasutavadki enamasti sõna üldvormi, näiteks *learning and teaching in drama*, *drama in curriculum*, *drama as education*, *literature and drama* jne. Põhjamaade traditsioonis levib üldnimena „draamapedagoogika” ja soomlased kasutavad erialakirjanduses sageli väljendit „draamatyö”. Minagi otsustasin tõlkides sõna „draamatöö” kasuks, sest see seostus loomupäraselt teatritöö, näitlejatöö ja teiste praktiliste erialaste väljenditega. Samas ei kasuta ma sõna „draamaõpetus”, mida mõistan õppeaine nime-

na. Üldmõistena eelistan siiski „draamaõpet”. Minu jaoks väljendub selles sõnakujus draamas õppimine ja õpetamine korraga – jälle üks ilus keeleline üldistus.

Teatrit ja draamat saab hariduse kontekstis vaadata ühel ja samal skaalal kui jätkuvust, mille ühes otsas on hariv produktsioon ja teises hariv protsess. Draamaõpetaja ehk praktik liigub vastavalt vajadusele nende kahe äärmuse vahel, olles vajadusel valmis sekkuma õppetöösse teatri ja draama töövõtete kaudu: töötama rollis või ise etendades, looma haaravaid õppesituatsioone, tooma õppeprotsessi pinget, energiat ja elavaid metafoore.

Allpool on üks jätkuvuste rida, mille kaudu võib mõtestada haridusväljal toimivaid teatri- ja draamanähtusi.

PRODUKTSIOON	ÕPETAJA SEKKUMINE	PROTSESS
<i>Etendus/lavastus Kooliteater</i>	<i>Draamaelemendid koolitunnis Lavastusmäng</i>	<i>Protsessdraama Osalusteater</i>
TEATER NOORELE VAATAJALE	ÕPETLIK TEATER	DRAAMAÕPE

Kuna raamat on n-ö meie esimeseks pääsukeseks draamaõppe alases tõlkekirjanduses, siis pretendeerib ta ka eestikeelse terminoloogia loomele. Olen antud sõnavara otsinud ja katsetanud viimased kolm aastat TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia draamakoolituskursustel ja pean nentima, et see muutub siiani – ka mina võin kasutada klassiruumis hoopis teisi väljendeid ja nimetusi, samuti jõuavad õppijate kaudu minuni kõik võimalikud nimevariandid töövõtetest ja tehnikatest. Erinevaid nimesid tuleb nii alusharidusest ja noorsootööst kui loovõppest ja juhtimiskoolitustest jne, ning see on hea märk. Järelikult on draamaõpe kasutatav ja toimiv meetod, mis vajaks Eestis rohkem teadvustamist ja teoreetilist mõtestamist. Kutsun kõiki praeguseid ja tulevase draamapraktikuid kaasa edasisesse keeleotsinguisse ja loodan, et siin raamatus avaldatu leiab samuti kasutust ning teoreetilist ja praktilist edasiarendamist.

Jõudu ja loovat lähenemist draamapõllul!

Tõlkija



ÕPPIMINE DRAAMA KAUDU

Miks õpetada draamameetodil?

Enne kui mõelda, **kuidas** draamat kavandada, peaksime esitama põhiküsimuse: „**Miks** on mul vaja oma klassis/ringis/huvikoolis/töökohas kasutada õppimiseks draamavormi?” Põhjuseid leidub tõenäoliselt samapalju kui küsijaid. Aga igal konkreetsel juhul jätab miks-küsimus oma jälje sellele, mille poole pöördakse ja kuidas seda saavutada mõeldakse. Meie üritame sellele vastata neljast lähtekohast: väärtused, praktilised kogemused, empiiriline tõestusmaterjal ja draamatöö mõjuvõim.

Neli lähtekohta

Esimene lähtepunkt on väärtused, millesse usume. Kui väga me ka ei püüaks, lapsi on peaaegu võimatu takistada mängimast. Usume, et vajadus väljendada tähendusi kunstivormides ning kujutlusmängudes on inimesele igiomane ja seda tuleb soodustada. Andes nii lastele kui täiskasvanutele võimaluse mängu tõsiselt võtta, loome mõjusa kontekstuaalse õppimisvormi.

Teise põhjusena tulevad kogemused praktikast. Ikka ja jälle veendume, et draama toimib ka selliste rühmade puhul, kelle vanus ja ettevalmistus on andnud põhjust draama kasutamisse skeptiliselt suhtuda – alates äsja haridusteed alustavatest nelja-aastasest kuni kuueteistaastaste mässumeelsete noorte ja vangideni välja. Neis olukordades on draama toimunud õppimist motiveeriva jõuna.

Kolmandaks tuleks arvestada empiirilisi tõestusmaterjale. Raamatusse kogutud draamalugusid on kasutatud korduvalt ja jätkuvalt eri taseme koolides, stuudiotest, tööpaikades ja kogukondades. Saadud kogemused ja pidev nõudlus nende lugude kasutamise järele tõestavad, et draama mõjub. Juba 20. sajandi alguses tunnistas [Suurbritannia] valitsuse hariduse eest vastutav osakond draama rolli õppimisprotsessis. Nii näiteks tõi Tema Majesteedi

inspektorite raport „The Teaching and Learning of Drama” esile hulga häid kogemusi, mis kinnitasid väidet, et draama toetab kvaliteetõpet.

„Hästi rakendatud draamaõpe mõjutab tugevalt arusaamist keelest ja kirjandusest ning suurendab laste eneseusaldust. Draama aitab lastel arendada ka suhtlemiskunsti ning teadvustada ja paremini mõista sotsiaalseid suhteid.”¹

Kõigis erinevate haridustasemetega kohta tehtud raporteis on nenditud, et draama kaudu saab edendada kvaliteetõpet. Mida see tähendab? See pole õpitava materjali edastamine ega kordamine, mille ajendiks lihtsalt teadmiste omandamine ja ladustamine. Lapsed õpivad nagu täiskasvanudki igapäev oma moel. Kuid pelgalt ühele meetodile – teadmiste edastamisele ning kordamisele (istu tasa ja õpi ära, mis sulle ette öeldakse) – toetudes blokeeritakse inimese tõeline õppimissoov. Teisipidi aga on sama vale väita, et aktiivõppe meetodid nagu draama on ainus viis tõeliselt õppida.

Koolikorralduses on palju vagusi istumist.² Draamalood, nagu iga hea õpetajagi, pakuvad võimalust edendada õppimisstiile, õppetegevusi ja rühmatöö mooduseid. Nad parendavad rühmas tegutseva indiviidi emotsionaalset, füüsilist ja intellektuaalset võimekust.

Neljas draama kasutamispõhjus on selle võime mõjutada, sest **draamaprotsess võib olla jõudu andev**.

Eelmise sajandi algusest on draamaõppes pürgitud õppijakeskse lähenemise poole, mis teostub sotsiaalse ja kollektiivse kunsti vormis. Väärt draamaõpetajad pole iial olnud pelgalt vahendajad (ingl *facilitator*), nad on ühtlasi oma aine asjatundjad ja entusiastid. Täiskasvanuõppe meetodite arendamine on olnud draamaõppe keskmes selle algusaegadest peale.

„Meie ... [Oxford Ruskin College] julgustame kollektiivset õppimiskultuuri, milles isegi õppejõudude teadmised muutuvad kriitilise arvustuse ja analüüsi objektiks. Selline toimimisviis toetub õppijate varasematele kogemustele ning avardab nende arusaamu. Meie väärtustame õpetust, mis käsitleb keerukaid ideid, sünnitab kriitilist mõtlemist ja arutelu. Sest õpetamine pole sama, mis teadmiste omandamine. Tegelikult avab hea õpetamine rohelise tee küsimustele: mis on teadmine, kes selle loob ja kes sellest kasu saab?”³

Draamaõpe on ses mõttes **demokraatlik ja kriitiline tegevus**. Draamalood püüvad arendada individuaalset mõtlemist hoolimata grupist ja väljakujunenud tõekspidamistest. Nagu Jonathan Neelands on nentitud: „Kui sa millegi eest ei seisa, oled kõigi tuulte meelevallas.”⁴

Draamaõpetuse sotsiaalsed ja kultuurilised juured

Draama⁵ on tsivilisatsiooni algusest saati olnud ühiskonna ja kultuuri osa. Alates hetkest, mil mehed ja naised üritasid ümbritsevast maailmast aru saada ning seda ka pühitseda, nad tantsisid, laulsid, joonistasid ja näitlesid oma tähelepanekuid, mõtteid ja

tundeid. Lapsed, keda me määratleme kui uustulnukaid maailma palge ees, on seda loomupäraselt alati teinud.

Juba aastane laps püüab teiste tegutsemise mõistmiseks neid jäljendada. Huvi selle vastu, kuidas teised inimesed maailma näevad ja mida mõtlevad, saab aluseks varajase lapsepõlve matkimismängule. Kasvatuspühholoogid Jerome Bruner ja Margaret Donaldson kinnitavad, et juba väga väike laps on võimeline vaatama maailma läbi teise inimese silmade sedavõrd, kuivõrd ta mõistab situatsiooni, milles see inimene tegutseb. Draama pakubki sellist konteksti.⁶

Ametlikult viivad draamaõpetuse juured Inglismaal Henry Caldwell Cooki töödeni 1917. aastal ning Harriet Finlay Johnsonini 1923. aastal. Alates 1945. aastast arendavad tänapäevast draamaõpet hulk õpetajaid nagu Peter Slade, Brian Way, Dorothy Heathcote, Gavin Bolton ja Jonathan Neelands. Nii mõnedki maailma maad hoiavad silma peal sellel, kuidas Inglismaal rakendatakse draamaõpet, ja Inglismaa omakorda õpib sellistelt draamakoolitajatelt nagu David Booth (Kanada) ning John O'Toole (Austraalia).⁷



Õppimisprotsess draamas – käibemõisted ja põhisõnavara

Draama ja teater on meie käsitluses ühilduvad mõisted. Kui draamat kasutatakse õppe-eesmärkidel, siis kuuluvad nad ühte ritta (ingl *continuum*) tingimusel, et protsessi keskmes on kõigi osalejate kogemuse kvaliteet. Nüüdisajal tunnustatakse järjest enam, et kvaliteeti saab genereerida olenemata sellest, kas lähenetakse draama, teatri või teraapia kaudu.⁸

Draamaõppe juhendajad, eriala õppijad ja õpilased vajavad ühist sõnavara, kui nad tahavad käsiteldava aine ja oma töö üle pädevalt arutleda. Ilma selleta pole diskussioon võimalik. Erialaterminite häda on selles, et need on mõistetavad kitsale ringile isikutele, see aga takistab laiemat arusaamist. Keel kaotab kommunikatiivsuse ja muutub žargooniks, mis pigem võõrutab kui abistab.

Draamaõpetusel on teinegi erialane probleem. Pea sajandivanuse praktika vältel pole kordagi ega kusa-gil heaks kiidetud ega määratletud ühtset draama

sõnavara. Ka ei kehti siin nn sõnatu kokkulepe. Kui analüüsida draamas käibel olevat terminoloogiat, paljastub olenevalt sellest, kust otsast vaadatakse, kas siis selle vormirikkus või hoopis hämav ebamäärasus.

Allpool seletamegi lühidalt selles raamatus kasutatavat sõnavara. See paneb paika meie draamatöö aluseks olevad nimetused ja mõisted. Igal juhul ei pretendeeri need lõplikkusele ega välista teisi termineid.

Draamat ja teatrit defineerime nii: see on tegutsemine, võitlus tähenduste loomise nimel, et jagada neid siis etendamise kaudu. Nagu igas tõelises võitluses, leidub selles raskuste, riski, proovilepaneku ja õnnestumise hetki. Sellele võitlusele on olemuslik, et tähendust luuakse mängu kaudu, mis on üksiti sotsiaalne ja kollektiivne tegevus. (Sõna „draama” tuleneb kreekakeelsest tüvest *drao*, mis tähendab tõlkes „midagi tegema”). Etendamise all mõeldakse siin „just kui” tegutsemist (ingl *as if*).⁹ Inimesed

tegutsevad, olles just kui keegi teine või just kui kuskil mujal, või just nagu midagi juhtuks või juhtus äsja.

Draamategevuse eesmärk on anda nähtustele tähendusi ja neid uurida. Vahel lepivad osalejad kokku, et nad teevad seda vaid isekeskis, gruppis. Teinekord lepatakse kokku, et tähendusi jagatakse etenduste vormis neile, kes ise protsessis ei osale. Rõhk on sel juhul publikul (võib tulla samast grupist või väljastpoolt), kes näeb, kuuleb ja „loeb” sündmusi. (Sõna „teater” juur on kreekakeelne sõna *theatron*, mis tuleneb tegusõnast *theastai* ja tähendab „nägema”. Algselt viitas sõna „teater” mitte kohale, vaid ühtekokku kogunenud pealtvaatajatele.¹⁰⁾

Draamalepe (*The Drama Contract*) on sõlmitud, kui õpetaja ja rühm nõustuvad midagi tegema ühiselt kokkulepitavate mängureeglite järgi. **Lühiajaline lepe** kehtib ühekordse kogunemise tarvis. Siis on lepingu põhiline mõte anda õpilastele draama üle omandiõigus. Samas võidakse kokku leppida ka töövorm ja sisu. **Pikaajaline lepe** võib kehtida terve perioodi vältel, mil õpetaja ja rühm koos töötavad, näiteks aasta. Siis lepatakse kokku üksikasjades: kuidas koos töötatakse ja kuidas tööd tõhustada.

Esmasel tasandil võib lepingut sõlmida nõnda, et juhendaja palub rühmalt valmisolekut töötada antud teemaga teatud viisil. Kogenematule rühmale võiks ta öelda: „Te ei tarvitse teha midagi, mis teile ebamugav tundub. Samas ei tule meil draamatööst midagi välja, kui teil pole soovi selles kaasa lüüa. Mis te arvate, kas hakkame pihta ja vaatame, mis sündima hakkab?” Kui rühm suhtub vastumeelselt ega soostu koostööga, siis ei tule ka lepingust midagi välja ning koostööd pole mõtet alata. Olukorras, kus juhendajale või rühmale näib, et draama ei toimi, on kummalgi õigus tegevus katkestada ja arutleda, kuidas peaks edasi minema. Leping, milles saab kokku leppida ka töövõtted, võib sõlmida kirjalikult või suuliselt.

Usaldus (*Belief*) avaldub osalejate usus ja usalduses draamas arenevate sündmuste vastu. Osalejad peavad suutma tõsielu ja väljamõeldist selgelt eristada, see annab neile turvalise tunde, et draamat võib tõsiselt võtta.

Pühendumine (*Commitment*) on vajalik, et tuua draamasse usaldust. See väljendub üksikisiku valmisolekus loovutada oma otsustusõigus rühmale, kaotamata sealjuures isiklikku väljendusvabadust.

Draama on sotsiaalne ja kollektiivne kunstitegemise viis, kus isiksused nõustuvad oma tegevusvabadust piirama koosloodava terviku nimel, mis on suurem kui pelgalt üksikosade summa.

Sisekliima (*Social Health*) väljendub selles, kuidas sujub rühmaliikmete koostöö ja kuidas isiksused selles koosluses omavahel toimivad. Hea sisekliima korral on grupp võimeline hästi koos töötama ja selle liikmed annavad üksteisele piisavalt tegevusruumi. Halva sisekliima korral osutub vähimgi koostegevus raskeks, kui mitte võimatuks. Kui rühmaliikmed ei salli üksteist, võib draamatöö muutuda keeruliseks ning selle arendamise osalejatele mõttetuks.

Draama kaitseväli (*Protection into Drama*) tähendab, et osalejad tunnevad end kindlalt ja turvaliselt olles haaratud draamasse, mida nad tõenäoliselt tavaliselt piinlikuks või raskeks peaksid. Õpetaja saavutab kaitsevälja rühmaga hoolikalt aru pidades, pidevalt üle küsides ja grupile sobivaid vorme ning sisu valides. Siia raamatusse kirja pandud draamalood peegeldavad taolist tegevust.

Roll (*Role*) sunnib draamas osalejat vastama küsimusele „Kes ma olen?” või „Kes me oleme?”. Näiteks draamaloos „Rändav tivoli”: „Meie oleme ringireisiva tivoli töötajad.” Mõnikord võib olla eesmärgiks, et osalejatel on erinevad rollid ja seisukohad. Sel puhul ei pea osalejad „tegema pingutusi, et mängida tegelaskujude karaktereid”¹¹. Kuid vahel, eriti kui draamalugudega jõutakse etenduseni, võib eesmärgiks saada tegelaskujule vastava karakteri leidmine ja kohandumine selle nõuetele.

Olukord (*Situation*) annab vastuse küsimusele „Kus ma olen?” või „Kus me oleme?”. Näiteks „Rändava tivoli” loos: „Oleme laagris, õhtu hakul.”

Fookus (*Focus*) esitab küsimuse: „Mis mind (või meid) tegevuses hetkel huvitab?” Näiteks „Rändavas tivolis”: „Meil on vaja hoolt kanda, et tehnika ja müügiletid saaksid korralikult autodele laaditud. Vaatame viimast korda asjad üle.”

Perspektiiv (*Perspective*) ühendab rolli, olukorra ja fookuse pea-eesmärgiga. „Mida me peaksime teadma toimunust enne hetkel algavat tegevust?” „Rändavas tivolis” näiteks: „Rändamise hooaeg on lõpukorral. Me oleme väsinud, aga siiski ootame sõitu ringreisi viimasesse punkti, mis tavaliselt toob sisse nii palju raha, et suudame terve talve üle elada.”

Draama töövõtted ja tehnikad (*Drama Conventions*) on kokkulepitud tehnikad, mille abil luuakse draamaatiline olukord. Need on tähenduse loomiseks vajalikud aja, ruumi ja tegevuse organiseerimise viisid.¹² Töövõtete nimetused täidavad kommunikatsiooni hõlbustamise ülesannet. Selle asemel, et seletada „Pooled teist rivistuvad siia, nägudega teise rivi vastu, ja siis jalutab meie peategelane kahe rivi vahelt läbi ja teie üritage mõjutada teda oma otsust tegema, kuni ta jõuab rivi lõppu”, ütleme lihtsalt „Otsuse tunnel/Süümeallee/Süümekoridor”. Heas draamatöös rakendatakse neid tehnikaid vaheldusrikkalt (dünaamiliselt) ja nad on draamasessiooni lahutamatu osa. Juhul, kui neid kasutatakse mehaaniliselt, aheneb draamatöö pelgalt tehnikate harjutamiseks.

✓ **Draamaelemendid** (*Drama Elements*) on teatrikunstile omased komponendid, mis kujundavad draamakeskkonna.

✓ **Pinge** (*Tension*) hoiab ülal aktiivset osalust ja innustust. Rühm võib isegi teada, mis juhtuma hakkab, aga üha arenev tegevustik muudab draamas toimuva üleskruttivalt põnevaks.

✓ **Kontrast** (*Contrast*) on rollide, situatsiooni, tegevuse, fookuse või perspektiivi ootamatu ning astmeline vahetumine selleks, et muuta draama iseloomu ja rütmi.



Lähenemisviisid draama kavandamisele

Draama on organiseeritud tegevus ja kavandamine on osa sellest. Ei lähe ju keegi huupi õppeainet ega teemaderingi käsitlema, mõtlemata, kuidas seda teha. Sama kehtib ka draamas. Mõned juhendajad väidavad: „Ma küsin rühmalt, mida nad teha tahavad ja sellest alustan.” Nõnda võib see toimida juhul, kui juhendaja on kogenud ja tunneb rühma hästi. Siiski, kavandiga saavutatud kindlus lubab algajal juhendajal ennast rahulikumalt tunda. Rahulikuna on hõlpsam kuulata, millist infot osalejad draama-protsessis väljastavad, ning nõnda on ka paremad võimalused koosloomeks rühmaga. Juhendaja ei pea muretsema, mida järgmisena ette võtta. Selle asemel, et rühma loomevõimet pärssida, võiks draamaprotsessi varustada eelkavaga ehk mõelda välja ja vormida draamalugu.

✓ **Sümbol** (*Symbol*) tekib, kui mingi ese, sõna, liigutus või koht omandab ühe või kõigi osalejate või vaatajate jaoks erilise tähenduse.

✓ **Metafoor** (*Metaphor*) võimaldab osalejal näha draamas tähenduse eri tasandeid ning seostada neid enda ja teiste elukogemustega.

✓ **Metaksis** (*Metaxis*) on protsess, kus vastasmõjus toimivad samaaegselt kaks maailma – argielu reaalsus ja draamas kujutletav. Selles protsessis tekkivad tunded ja mõtted annavad osalejale eriti hea võimaluse iseenda äratundmiseks ja oma tegude mõistmiseks.¹³

✓ **Draamavorm** (*Drama Form*) on tavaks saanud töömeetod draamaõppes. See tähendab žanri valikut ehk sisule kohast draama töövõtete, draama raami ja elementide valikut (näiteks teatriõpe, rollimäng, foorumteater, eksperidirüü jne).

✓ **Draamaoskused** (*Drama Skills*) on draama ja teatri tegemiseks vajalikud oskused, näiteks draamavormide tundmine, rollikujude loomine, olukorrale kohaste žestide ja kõnepruugi jms kasutamine.

✓ **Draama raam** (*Drama Frame*) ühendab kõik eespool loetletud komponendid, loob draamatöö lähtemomendi ning lükib sinna tegevused.

Järgnevalt heidame pilgu neljale draama kavandamise viisile.

1 ➔ Draama sisu valib rühm

Käsiteldava sisu ehk teema valib rühm. Juhendaja võib rühmalt otse küsida: „Millist teemat teie tahaksite järgmisel nädalal draamas käsitleda?”

Eelised: Rühma liikmed tunnevad, et nemad valivad sisu, teema pakub neile huvi ja neil on tõenäoliselt tahtmine seda teha. Selline lähenemisviis survestab juhendajat ühtlasi uute ideedega töötama ning võib kujuneda loovaks ning hariduslikuks proovikiviks. Juhendaja vastutab peamiselt draamaprotsessi vormi eest, aga rühmaga lepingut tehes oleks hea ka draama

töövõtete ja elementide suhtes eelnevalt kokku leppida. Selline lähenemine võimaldab edasises tegevuses keskenduda rühma eelteadmistele ja nende süvendamisele, näiteks kui rühm teeb ettepaneku keskkonnateemaliseks draamatööks.

Puudused: Rühmaliikmed ei pruugi saavutada sisu ja teema suhtes üksmeelt ning need, kelle ideed ei pääse maksvusele, võivad huvi kaotada. Sel juhul on muidugi oluline draamalepet arutada. Juhendaja meelest – kuigi rühm nii ei arva – võib jätkuvalt üles kerkida mõni klišeelik teema. Näiteks palub rühm korduvalt luba mängida „sõda” või „pangaröövi” või taaskehastada asjanähtud seebisarja või löökfilmi. Tavaliselt tüdinevad osalejad kiiresti, kui nad jätta rühmiti telesarja või filmi jäljendama. Juhendaja peab sellisel juhul leidma mingi käsitlusviisi, mis annab osalejatele õnnestumistunde ning avab ühtlasi oskuste, teadmiste või arusaamise näol mingi õppimisvõimaluse. Draamaõppe instruktorid¹⁴ töötavad sageli sel kombel. Näiteks tuleb koolitajale telefonikõne ja teda palutakse järgmisel esmaspäeval mingi grupi draamatunnis käsitleda metsa teemat.

Kui rühm on harjunud, et õpetaja teeb neile draama huvitavaks, siis ei viitsi nad enam ise pingutada ja juhendaja omakorda väsib. Kogu pingutus on määratud ebaõnnestuma, sest keegi ei jõua kuude kaupa välja pakkuda loovaid lahendusi. Tasub aga meeles pidada, et rühma väljapakutav ei pruugi sobida õppekavasse.

2 ➔ Juhendaja pakub teema, mida õpilased edasi arendavad (vormivalikute toel)

Eelised: Omal moel on see õpetajale kõige hõlpsam tööviis. Rühmal tuleb vaid teema käsitlusviisis kokku leppida ja vastutada lõpuks selle eest, et draama toimiks. Kuna õpetaja tunneb hästi teemat, ainet, teksti ja omab teatud oskusi, on rühmal kohustus samaga vastata. Hästi ettevalmistatud teemavalik ja küllaldased algteadmised võivad haarata kiiresti rühma tähelepanu. Ka õpetaja on lähteülesandele pühendunud ja ilmselgelt huvitatud, mida rühm tema pakutud materjalist arvab ja mida sellest loob.

Puudused: Kui õpetaja kasutab seda lähenemisviisi, siis halvemal juhul loobub ta rühma draama- ning teatrioskuste arendamisest ning ainealaste teadmiste ja arusaamise avardamisest. Mõned eksamikomisjonid toetavad ikka veel spontaanse improvisatsiooni ideed. Seda meetodit kasutav juhendaja ei pruugi

teemat endale üldse selgeks teha või saab lubada pealiskaudsust. Õpetaja annab vaid pealkirja, näiteks „Koolivaheaeg” või „Vastuolu”. Antud ülesande põhjal luuakse rühmiti pinnapealseid, kokkuklopsitud ja kobavaid improvisatsioone,¹⁵ mida tunni lõpus üksteisele kõhklemisi ette näidatakse.

Sageli pole isegi aega kõiki improvisatsioone üle vaadata ja mõned etüüdid jäetakse järgmiseks koraks. Tavaliselt aga puudub keegi järgmises tunnis, nõnda et rühm ei saagi oma tööd esitada, või siis antakse neile viis minutit ettevalmistusaega, samas kui teistel hakkab igav. Siis algab kõik jälle juhendaja rutiinsete kommentaaride saatel otsast peale: „Täitsa tublid! Ainult ärge keerake selga vaatajate poole. Rääkige kõvemini. Ärge mängige ennast nurka, tulge vaatajale lähemale. Siit võib leida päris häid ideid.”

Tuleb ette, et seda meetodit kasutav juhendaja ütleb: „Ega mina pea teadma, kuidas nad seda teemat käsitlevad. Jutt käib narkootikumidest, selle teemaga on nad juba varemgi omapäi töötanud.”

Piir iseseisvale tööle suunamise ja vastutusest loobumise vahel on õrnõhuke. Vahetevahel, selleks et füüsiliselt draamaõpetajana toime tulla, tuleb rühm muidugi jätta omapäi toimetama ja võtta endale järelevaataja roll. Ent kui see saab valdavaks tööviisiks rühmaga, jääb osalejate draamaprotsess tõenäoliselt pinnapealseks ning sel puhul pole draamaoskuste arengust üldse mõtet rääkida.

3 ➔ Juhendaja peab sisu ja vormi üle õpilastega nõu

Eelised: Rühmaliikmed on motiveeritud, kuna nad ise otsustavad draamatöö sisu ja vormi üle. Õpetaja võib draamatöös anda lisaülesandeid ning vajadusel selle kulgu sekkuda. Nõu saab pidada kogenud rühmadega, kellel on baasoskused ning kes tunnevad draama- ja teatrivorme. Selline tööviis võimaldab õpetajal rühma kõrvalt jälgida ning arengut suunata ja hinnata. Samuti võib ta püstitada uusi ülesandeid, kui töö muutub pinnapealseks või stereotüüpseks.

Sellise tööviisi sihiks on rühma iseseisvuse ja vastutuse kasvatamine, kusjuures nad saavad vajadusel toetuda õpetaja kogemustele. Juhendaja tegutseb kui *primus inter pares* – esimene võrdsete hulgas –, mis ehk iseloomustab taolist töö- ja kavandamismeetodit kõige paremini.

Puudused: Kui juhendaja ja/või rühm pole piisavalt kogenud ja enesekindlad sedalaadi tööks, võib see osutuda väsitavaks. Õigete valikute tegemine on oluline draamaoskus, aga jõudmine ühtse arusaamiseni, kuidas draamatööd arendada, võib olla raske ja aeganõudev protsess.

4 ➔ Juhendaja valib sisu ja vormi

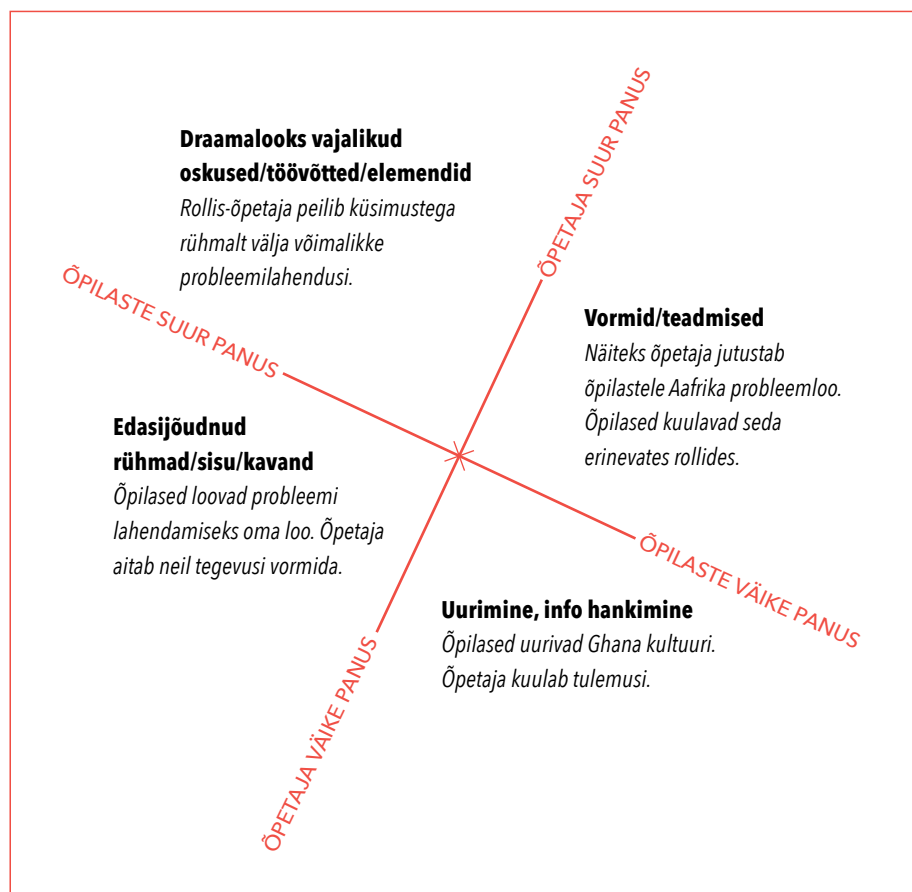
Eelised: Juhendaja planeerib teema ja loob struktuuri, millest lähtuvalt rühm arendab oma draamaloo. See on hoolega läbimõeldud tööviis, mis põhineb tavaliselt õpetaja senistel kogemustel, mis on pärit 1., 2. ja 3. lähenemisviisi rakendamisest. Juhendaja on tunnetanud draamaloo struktuuri potentsiaali ja on valmis seda töösse rakendama, tavaliselt terveks kooliveerandiks (7 nädalat). Keskseks saavad õppeväljundid, mis ilmnevad draamaloo sisu ja vormi valikutes. Draama kaudu õppimine on suunatud teadmistele, oskustele, draama-

ja teatrivormi mõistmisele, aga ka valitud sisule.

Draamaloo eesmärk on äratada rühma huvi, saavutada pühendumine, luua usaldus ning seejärel anda sisu- ja vormivalikud järk-järgult üle rühmale. Keskmiselt seitsmenädalase protsessi vältel siirdub vastutus sisu ja vormi eest juhendajalt üle rühmale. Selle aja jooksul käiakse tõenäoliselt läbi kõik eelnevalt mainitud kavandamis- ja töömeetodid.

Kui õpilased teavad, et pärast õpetaja kvaliteetset ja hoolikalt planeeritud avalööki oodatakse vastutusevõttu draamatöö eest neilt endilt, siis võib tulevikus loota arengut. Edasimineku nimel tasub selleni pürgida.

Puudused: Juhendaja valitseb draamaprotsessi sisu ja vormi valikute üle. Võib juhtuda, et rühm hakkab tegema vaid seda, mida õpetaja käsib, selle asemel et arendada draamatööd endale olulises suunas.



Kavandamis- ja tööviiside diagramm

Kui draama kavandamis- ja töömeetodeid esitada diagrammi näol, näeb see välja nii

Hästi toimiv draamaõpe, nagu mistahes hea tegevusvorm, julgustab liikuma kõigi nelja kavandamisviisi vahel. Eriti oluline on see draamaõppes, kus õpetaja-tööd võib õppimise huvides loovalt ning omal kombel sätida. Kui töötada mitu nädalat ühe teemaga, on vaja liikuda kõigil neljal väljal. Selline tegutsemine aitab hoida õppeprotsessi intensiivsena. Õpetaja ei pea olema huvitavate ideede kustumatu allikas, vaid tema kohustus ja töö on nii õpetada kui ka ühtlasi hõlbustada teadmiste omandamist.

Draamalool pole kindlaksmääratud kirjalikku vormi. See on tekst, mida kestahes draamahuviline võib lugeda ja tõlgendada vastavalt oma tarbele nagu iga teistki kirjalikku teksti – tegemist pole pühakirjaga. Ometi on draamaloolgi kasutamise varal lihvitud

terviklikkus, dünaamika ja esteetilised väärtused, mis toimib nagu tellingud, mille najal võib esitleda ja uurida rühmaliikmete ideid, uskumisi, tõekspidamisi, hoiakuid ja oskusi. Nõnda sellest saab rühma tarbeks loodud draamalugu.

Draamalugu pole ka hästitoimiva tunnikava üksikasjalik ülevaade. Nagu juba öeldud, on sellesse kätkevad võimalused õppimiseks, aga kõike ei saa ette planeerida. Nähtamatud õppimisvõimalused peituvad draamaloo struktuuris, ülesehituses. Nii nagu on naeruväärne väita, et üks või teine näidend käsitleb vaid ühte ja ainumast teemat, ei puuduta draamalugugi vaid ühte. Väärt draamalugu nagu iga väärt näitemängki on erinevatele tõlgendustele valla.



Draamaloo kavandamine

Ei ole olemas ainuõiget draama kavandamise viisi. Tuleb leida selline tee, mis sobib nii õpetajale kui rühmale. Draamat käsitlevas õppekirjanduses võib kohata erinevaid suuniseid, kuidas teha kavandit.

Kogemused kinnitavad, et **kui erinevalt draamatööd ka ei kavandataks, sisaldab see protsess järgmist:**

- selgeid ja lihtsaid rühma vajadusi ja soove arvestavaid õppe-eesmärke;
- selgeid ja lihtsaid draamaspetsiifilisi ja üldiseid õppeväljundeid, mis arvestavad rühma arengutaset;
- rühmale sobiva lähteülesande ja teema valimist;
- draamatööks vajalikke vahendeid ja materjale;
- hetke, mil õpetaja ja rühma vahel sõlmitakse draamalepe, ja selget arusaama, et seda on võimalik iga hetk üle vaadata;
- konkreetset impulssi draamasse sisse minekuks ja rühma huvi tekitamiseks;
- ettevalmistatud küsimusi, millega draamategevusi organiseeritakse;
- valikut töövõtteid ja tehnikaid, mida kasutada, et rühma pühendumist suurendada, kui usaldus töö vastu on juba saavutatud (kuna draama võib osalejatele tugevalt mõjuda, tuleb tööviise eetilise küljest hoolikalt kaaluda; väga kerge on tegevust kujundades võimendada eelarvamusi ja halbu käitumistavasid, näiteks kasvõi sellega, kuidas sugupooli, rasse, teisi kultuure jne esitatakse);
- erivajadustega õpilaste draamategevusse kaasamiseks sobivate vahendite kaalumist ja valimist;
- lühikest visandit draama võimalikest arengutest (kui vaja);
- mõtlemist viisidele, et kuidas üksikisiku arengut hinnata, jäädvustada ja kui vaja, sellest aru anda.

Esimese kohtumise järel

On põhjust lühidalt läbi mõelda suunad, kuhu draamatöö võiks areneda. Täpsem kava tehakse igal kohtumiskorral ja nende vaheaegadel. Mida enam rühm õpib vormi valdama (*Mina tean, kuidas seda tuleks järgmisel korral teha!*), seda enam saab kavandamisest ühine tegevus.

Kuigi ühtset draamaloo kavandamise viisi pole, võib oma draama kavandada eelnevaid punkte meeles pidades. Kui alustada ükskõik millisest ülal toodud punktist ja järk-järgult täita ülejäänud, hakkab pika-peale selguma terviku ülesehitus.

Tõelise proovikivi ees ollakse aga siis, kui rühm käib küll draamatöök idea välja, aga ei õpetaja ega rühma liikmed tea, kuidas seda käsitleda. Draama töössevõtmisel peab õpetaja olema valmis kasutama oma kujutlusvõimet ja innustama rühma tegema sama, et koos leida viise, kuidas ideid tegevuseks muuta. Kui õpetaja on loov ja avatud, siis vormub tal võib-olla katsetustest tagantjärele uus draamalugu, mida saab teise grupiga ja muus olukorras kasutada.

Alustamine

Draamatööd alustades on üldistest ideedest vähe kasu. On vaja osata õpilasi draamasse kaasa haarata (vormi küsimus). Esimene suur küsimus on, kui otse tuleks materjali kallale asuda. Sul võib tekkida tunne, et teatud ainesele oleks hea läheneda kaudselt. Teisisõnu, mõni teema eeldab emotsionaalset ettevalmistust, kuna alguses võib selle sisu ja mõne õpilase tegelike tunnete vahele jääda liiga lühike distants. Siis tuleks kaaluda kaudsemat sisseminekut, mis omakorda julgustab rühma käsitlema valitud teemasid teadlikumalt.

Esialgu pole vaja õpilasi ringi jooksutada ja kohe rolle mängima panna. Nende huvi tuleb kiiresti paeluda. Seda saab teha mitmel moel – võib mängida sisule keskenduda aitavat mängu, jutustada loo ja paluda grupil joonistada sellest kollektiivne pilt (vt allpool töövõtet „koosjoonistamine/kollaaž”), paluda neil luua loole vastav helitaust (vt allpool töövõtet „helitaustade/helimaailma loomine”) või klassiruumi kaasa tuua mingi tunnuse, mille justkui juhuslikult leidsite (vt allpool töövõtet „sümboolsed asjad”).

Need on vaid mõned töövõtted, mis võivad aidata kavandada draamatöö algust ja juhata rühma

konkreetselt teema juurde. Juhendaja peab endalt jätkuvalt küsima: „Mida ma nüüd palun õpilastel teha?” See võib olla kuulamine, jälgimine, fantaseerimine, teatud asja üle arutlemine või vestlus. Muutes töövõtteid (ja sel moel ka väikerühmi) vahelduvad tegevused ja nii hoitakse ülal pühendumist ja tugevdatakse usaldust draama vastu. Kogenud rühm tajub, millal tuleb rütmi/ülesannet muuta ja oskab juba ise valida sobivaid töövõtteid, vorme ja vajaminevaid draamaelemente, millega tegevuse suunda ja pinget muuta.

Draama on tegutsemine, aga seegi võib olla nii aktiivne kui passiivne. Tuleb ette hetki, mil õpilased tegutsevad rollis aktiivselt ning käituvad ja kõnelevad rollitegelase seisukohalt, mis erineb nende endi omast. Aga on kohatu paluda kellelgi äkitselt olla keegi teine, „pugeda teise nahka” või esineda teistele. Õpilased tuleb turvata rollidesse – sarnaselt esinemi-seks valmiva näitemänguga, milleni jõutakse järkjärgult, harjutamise kaudu.

Üks põhjus, miks osalejad võivad draamatöös piinlikkust kogeda, tuleb just sellest, et neid pole turvatud rollidesse. Neid on vaid pandud „midagi tegema”, olukorra turvalisuses veendumata. Küllap olete kuulnud lugusid, kuidas kellelgi on palutud mängida puud või kellelgi on pihku pistetud paberilipakas tegelaskuju kirjeldusega ning seejärel lastud paarikaupa teistele esineda. Siis pole midagi imesta-da, kui osalejad piinlikust tunnevad!

Alles siis, kui osalejate huvi on äratatud, võib hakata pühendumist taotlema, mis omakorda sünnitab rohkem usaldust. Kõik see võtab aega, ent nende seoste kindlustamine on osa tulevases protsessist, mistõttu ei saa loobuda rühma valmisolekust pühenduda. Keeruliseks teeb olukorra see, et nn soojendus-tsükli liialt venitades võib kaotada võimaluse tõeliseks draamatöök.

Mis siis, kui ei õnnestu?

Kui asjad lähevad viltu – nii nagu ikka vahel juhtub –, võib see olla tuskatekitav kogemus, sest osalejatel pole midagi, mille taha pugeda. Kõik osalejad saavad aru, et sellest ei tule midagi välja. Neis tingimustes tuleb mitmel tasandil aru pidada. Kõigepealt peavad õpetaja ja rühm jõudma selgusele, miks asjad ei tööta ning milline võiks olla järgmine mõeldav samm. Draama peatamine ja selle üle arutlemine on protsessi üks osa. Meetodid, mil viisil draamatööd reflekteerida ning hinnata, on draamalugudesse sisse kavandatud.



Draama töövõtted ja tehnikad

Nagu eelpool tõdetud, on draama töövõtted ja tehnikad kokkulepitud aja, ruumi ja tegevuse organiseerimise viisid, mille ülesanne on luua tähendust. Need võimaldavad kõigil rühma liikmetel osaleda draamas organiseeritud ja looval viisil. Erinevad töövõtted/tehnikad võimaldavad mitmesugust osalust. Kui asetada need võtted skaalale, siis selle ühes otsas saavad inimesed osaleda ja panustada ilma ebamugavustundeta, teises otsas võib aga end tõsiselt proovile panna.

Kogenud rühm on võimeline soovitava töövõtteid ja tehnikaid draama arendamiseks. Seetõttu on oluline õpetada neile töövõtteid alates esimesest kohtumiskorrast. Siis on rühm valmis tegema oma ettepanekuid nii sisu kui vormi osas ning nende teadmised-arusaamad draamast ja teatrist ning vastavad oskused arenevad.

Töövõtetest ja tehnikatest ainuüksi ei piisa, et luua protsessdraamat. Draamatöö dünaamika luuakse järgmiste elementide abil: sobiv rütmivalik tegevuse ajal, üleminekud ja nende ajastamine ning teema, sisu ja osalejate mõtete-tunnete vastavus. Kavandatud töövõtete mehaaniline läbitegemine üksteise järel toodab vaid moepärast tehtud draamatööd.

Töövõtted ja tehnikad ise on pärit eri lätetest – teatrist, kirjandusest, psühholoogiast, teraapiast ja kunstidest – ning neid kasutatakse juba ammu. Töövõtted rakenduvad kui stsenaariumi osad, määrates rollid, olukorra, tegevuse fookuse ja perspektiivi. Neid saab kasutada selleks, et tuua draamasse uut informatsiooni ja luua konteksti. Sageli toimivad töövõtted ja tehnikad narratiivi või intriigi tasandil, näiteks: „Mis juhtub järgmisena?” Samu töövõtteid teistmoodi kasutades on võimalik peale loo või intriigi uurida draama sisu või vormiga seotuid laiemaid teemasid. Draamatöö võib nõnda jõuda sümbolsele tasandile, kus viidatakse elu tõsiasjadele või neid tõlgendatakse. Töövõtted ja tehnikad annavad sel juhul osalejale võimaluse jälgida omi mõtteid, tundeid ja arusaamu ning võrrelda neid teiste rühma liikmete omadega. Nõnda soodustavad need refleksiooni draamatöö käigus.

Selle raamatu tarvis on töövõtted ja tehnikad jagatud kas tegevust arendavate või refleksiooni ja analüüsi

soosivate hulka. Need kategooriad ei välista teineteist. Juhul kui mõnel töövõttel või tehnikal on mitu nime, on need ka loetletud.

Tegevust arendavad töövõtted

Neid kasutatakse huvi äratamiseks, sisu loomiseks, pühendumise saavutamiseks ja panustamise tugevdamiseks.

✓ Mängud (*Games*)

Mängitakse ühiseks tähelepanu koondamiseks, rahustamiseks ja virgutamiseks, konkreetse kujutluspildi loomiseks ja tugevdamiseks, situatsioonis peituvat mängustruktuuri avamiseks ja mitmetel muudel põhjustel.

✓ Helitaust, helimaastik

(*Supporting Sound/Sound Tracking*)

Helitaustade loomisel kasutatakse inimehäält, keha ja/või instrumente. Eesmärk on tegevuse toetamine. Hääli võib varem lindistada, või siis elavalt esitada. Kasutatakse atmosfääri loomiseks ja/või lugude süvendamiseks.

✓ Jutustaja, hääli lava tagant

(*Narrative/Voice-over*)

Juhendaja või rühmaliige jutustab enne tegevust või samaaegselt tegevusega, et luua atmosfääri, anda teavet, aidata reflekteerida või lugu ajalises edasi viia, draamategevust juhtida jne.

✓ Koosjoonistamine

(*Drawing Together/Collective Drawing*)

Terve rühm joonistab üheskoos ilmatasuurele paberile (võib olla kokku kleebitud väiksematest), või siis täiendatakse seda kordamööda. Eesmärk on jagada ideid ja tähelepanekuid ning rikastada konteksti.

✓ „Kuum tool” (*Hot Spot/Hot Seating*)

Rühm intervjuerib ühte rollis olevat inimest. Rühm võib olla tervikuna rollis, aga see pole peamine. Kasutatakse rollide süvendamiseks, eesmärkide ja konteksti selgitamiseks.

✓ Stoppkaadrid, pildid, skulptuurid, fotoalbum

(*Still Images, Freeze Frame, Frozen Image, Tableaux,*

Set in Concrete, Photo Album)

Rühmiti või ühekaupa võetakse liikumatud poosid, mida teised vaatlevad ja tõlgitsevad, keskendudes konkreetsele hetkele või abstraktsele ideele füüsilisele väljendamisega. Pilte võib esitleda draama osana, näiteks leiti foto, maal, skulptuur, kuju. See on võimalusterikas töövõte, mida võib omaette töövormina kasutada.

✓ **Intervjuud, ülekuulamised**

(Interviews/ Interrogations)

Korraldatakse paariti või rühmiti, et saada sündmustest rohkem teada ja süvendada rolle. Näiteks ollakse detektiivid, teadlased, toimetajad, uurivad ajakirjanikud, advokaadid, kohtunikud, žüriiliikmed, „elav ajalugu” jne.

✓ **Mõttehääled** *(Mind Parts)*

Rühmaliikmed jagatakse gruppidesse, mis esindavad rolli mõttemaailma erinevaid osasid. Konflikt tegelase peas võetakse koost (dekonstrueeritakse) ja selgitatakse välja erinevad osad (enamasti on neid neli). Rühmaliikmed valivad, milliseid osi nad tahavad mängida, ja kogunevad „oma häälegruppi”. Tegelaskuju, kelle mõttemaailma uuritakse, seisab vasturääkivate mõtete keskel. Kui ta osutab ühele osale neist, siis esitab valitud grupp kõikvõimalikke põhjuseid, miks tegelane peaks käituma vastavalt nende soovile. Kui ta laseb käe alla, peavad hääled keset lausetki vaikima. Tegelaskuju võib seejärel samamoodi teisi häälegruppe aktiveerida ja neid korduvalt üle kuulata, kuni ta jõuab ise otsuseni. See võib olla võimas viis osaluse võimendamiseks, eriti kui rollis-õpetaja on ringi keskel.

✓ **Rekonstruktsioon, läbimäng**

(Reconstruction/ Re-run/ Re-enactment)

Kogu grupp või väikerühmad või paarid rekonstrueerivad juhtumi, et uurida selle dünaamikat ja sisepingeid (nagu tõsielu krimisaadetes). Kui juhtum on eritletud, võib seda vaadelda eri vaatepunktidest.

✓ **Salamõtted, sisehääled, mõttemullid**

(Hidden Thoughts/ Speech Bubbles/ Thought Tracking)

Tegelane tegutseb rollis, samal ajal kui teine mängija annab allteksti ehk räägib, mida tegelane tegelikult mõtleb ja välja öelda ei julge. See aitab süvendada rolle, toob esile situatsiooni dünaamika ja pinged. Samamoodi võib üks mängija jääda stoppkraadrisse, teisi palutakse ükshaaval minna tema selja taha ütleva, mida ta sel hetkel mõtleb.

✓ **Uudis, reportaaž, pressiteade**

(TV/ Radio/ Newspaper Report/ Media reports)

Sündmusi kajastatakse näiteks tele- ja raadioformaadis, ajalehtede pealkirjade ja meediauudiste kaudu. Töövõte aitab mitmeid vaatenurki avada ja draamale konteksti luua.

✓ **Minietüüdid, grupiimprovisatsioonid**

(Mini Productions/ Teams/ Small Group Play-making)

Rühm jaguneb väiksemateks, kes esitavad loost oma tõlgenduse, millega võib nõustuda või mitte. Aitab rolle süvendada ja situatsioone arendada. Neid võib kombineerida töövõttega „rollis-õpetaja” või kasutada seisukohavõtuks tegevustiku suhtes.

✓ **Analoogsed lood** *(Parallel Story/ Analogy)*

Kogu grupiga või rühmiti luuakse uuritava looga sarnanevaid olukordi, mis peegeldavad samu teemasid ja dünaamikaid. See töövõte lisab draamale objektiivsust.

✓ **Eksperdirüü, asjatundja**

(Mantle of the Expert/ The Ones Who Know)

Seda tehnikat võib rakendada eri tasanditel. Lihtsaimal kujul varustatakse õpilased erialaste teadmistega, näiteks disaini või ajaloo alal. Täismahus rakendatuna pole erialateadmisi eelnevalt vaja, vaid need konstrueeritakse pikemas õppeprotsessis hoolega koostatud ülesannete lahendamise kaudu, mis nõuab üha enam teadmiste kogumist. Selline ülesandeid kasutav draamavorm toob kaasa suurema pühendumise, usu rollidesse ja olukordadesse ning võib saada omaette töövormiks.

✓ **Simulatsioon** *(Simulation)*

Töövõte toetub pigem faktidele ja reaalsele kogemusele kui isiklikule ja kollektiivsele kujutluspildile. Simulatsioon sobib olukordade tausta uurimiseks ja aitab neid sügavamalt mõtestada. Näiteks kui töötust käsitlevas projektis reageeritakse üles kerkinud probleemidele vaid stereotüüpselt, jäetakse draama-protsess seks korraks kõrvale ja antakse rühmale nädalaks simulatsiooniülesanne, milles määratakse pere suurus, töötü abiraha hulk nädalas ning loetelu makstavatest arvetest. Mida fiktiivne perekond võib endale nädala jooksul lubada? Käibelolevad hinnad antakse osalejatele ette, nagu ka ettetulevad väljaminekud (näiteks kellelgi perekonnast on tulemas sünnipäev). Järgmisesse tundi tuleb grupp simulatsioonist saadud sisulisemate teadmistega.

✓ **Ruumi määratlemine** *(Defining Space)*

Tegevus paigutatakse ruumi kokkuleppeliselt, näiteks

„Vihmaajas” (lk 45) märgistab kangatükk orava kodu. Ruumi võib määratleda märkmepaberitega mööblit ja esemeid markeerides. Tavapäraselt paigutatakse aga toolid nii, et need tähistaksid esemeid, mööblit või tegevuskohti.

✓ **Kostümeerimine** (*Costuming*)

Kasutatakse tähelepanu köitmiseks, küsimuste tekitamiseks ja ka usu tugevdamiseks, eriti kui kasutatakse töövõtet „rollis-partner” (vt allpool). Kostüüm omakorda annab aimu loost ja tegelase eluviisist.

✓ **Ametlik teade, kiri, päevik, ajalehenupuke, kirjalik dokument**

(*Official Messages, Letters, Diaries, Journals, Documents*)

Harjutused, mis võimaldavad draama vahetust tegevusest irduda ja aitavad samas tänu lisateabele osalejatel tugevdada sidet rolliga. Seda töövõtet võib kasutada ka draama käivitajana, sest selle kaudu saab grupele esitleda teemat otse kontekstis, näiteks konstrueeritakse või kasutatakse tegelikku pressiteadet juhtumist, mida seejärel lahti mängima hakatakse. Neid tekste võib kirjutada rollis või rollist väljas. Kasutada saab muuhulgas infotehnoloogiat: salvestatud sõnumid või „viimased helijäljed”, fotod, videoklipid või otsingutulemused, mis lisavad autentsust ametlikule dokumendile.

✓ **Salakuulamine, pealtkuuldud kõnelus**

(*Eavesdropping/ Overheard Conversations*)

Enamik grupiliikmeid kuulab pealt väiksema rühma kas spontaanset või harjutatud kahekõnet. Annab võimaluse tajuda sama sündmust erineval viisil. Ka nii saab lisada pinget või informatsiooni draamale.

✓ **Kaart, diagramm** (*Maps/ Diagrams*)

Seda kollektiivset tegevust võib suunata juhendaja või rühm. See tehnika aitab otsustada teatud olukordades, sellega saab anda draama alguses või keskel visuaalseid vihjeid situatsiooni kohta.

✓ **Tiitrid, pealkirjad** (*Captions/ Titles*)

Rühm vormistab lüüklauseid, mõtteid, loosungid, grafitid ja pealkirjad suurtele paberitele ning kasutab neid rühmaimprovisatsioonides. Füüsilise tegevuse ja kirjasõna vahel tekib omamoodi rikastav vastastoime.

✓ **Väline surve** (*Off-stage Pressure*)

Draama pinget kruvitakse peatselt saabuva isiku, jõustruktuuri esindaja käskude või jõustuva seaduse kaudu. Nõnda saab anda hoogu mõne ülesande lõpetamiseks või otsuse tegemiseks.

✓ **Foorumteater** (*Forum Theatre*)

Tehnika, mille käigus probleemisündmus mängitakse üksikasjalikult lahti. Kui keegi tunneb, et ta käituks mingil momendil stseenis teisiti, tõstab ta käe ning peatab tegevuse. Stseeni keritakse tagasi, et sekkuja saaks tegevusse lülituda ja oma teooriat praktikas proovida. Stseeni võib kiirendada või aeglustada, situatsiooni uurimiseks teisi tegelasi avada. Foorumteater on ühtlasi eraldi draamavorm.

✓ **Sümboolsed asjad**

(*Artefacts/ Unfinished Materials*)

Sümboolseid asju on vaja draama alustamiseks. Need aitavad küsimusi tekitada või pinget luua. Näiteks võib kasutada vana fotot, juhtumisi säilinud kirjakatket, leitud kaarti või muud taolist.

✓ **Show-mäng** (*Game Shows*)

Rühm lepib kokku, et üsna keerulist ainekst esitatakse näiteks mingi tele-show formaadis. Näiteks neli isikut esitavad järjest enese kohta kolm väidet, millest üks on vale. Neli isikut vastasvõistkonnast võivad esitada lisaküsimusi ning seejärel peavad esitama oma variandi – milline väidetest on/ei ole nende meelest tõde. Ka stuudiokülalised saavad oma arvamusi esitada. Lõpuks paljastab väidete esitaja, milline oli vale, ja seletab lühidalt lahti need kaks, mis olid tõepärased. Vormi ja sisu vastandlikkust võib sel puhul kasutada draama lähtepunktina või refleksiooniks.

✓ **Rollis-õpetaja** (*Teacher-in-Role*)

See on üks olulisemaid draama töövõtteid, mis lubab rühma proovile panna, vastu vaielda, draamat seestpoolt toetada ja arendada ning selles osalejaid tegutsema kannustada. See ei nõua õpetajalt otsest näitlemist, küll aga veendumust ja oskust võetud hoiakut tegevuse kaudu väljendada, kasuks tulevad mõistagi improviseerimisoskused. See töövõte julgustab gruppi nägema draama mängulisi võimalusi.

✓ **Rollis-partner** (*Partner-in-Role*)

Näitleja, vanem õpilane või teine õpetaja on kokkulepitult rollis ja aitab draamat läbi viia. Draamategevusi veab rollikuju, kes suhtleb rühmaga, jälgib rühma reaktsioone ja vihjeid ning samaaegselt õpetaja signaale. Rühm, kes võib rolli mängivat isikut reaalelus isegi tunda, läheb tema rolliga kaasa. Õpetaja kasutab rühma ja rollikuju vahelist mängu, et pinget kruvida ning draamat arendada. Tegevust juhtiv õpetaja ja mängu vedav roll töötavad partneritena.

✓ **Telefonikõne**

(Telephone Talk/ Long Distance Communication/ Conversations)

Kahekõne grupi kui publiku juuresolekul. Aitab selgitada ja juhtida tegevust, tutvustada uusi rolle, luua pinget.

✓ **Koosolek** *(Meetings)*

Luuakse koosolekusituatsioon ja kehtestatakse protseduur. Grupp võtab kollektiivse rolli, näiteks mängivad nad protestijaid, piraate, politseinikke, salaseltsi liikmeid ja muid tegelaskujusid. See võte võimaldab avada sündmuste taustu, arutada probleeme ning selgitada ja süvendada rolle.

✓ **Kollektiivne roll** *(Collective Role)*

Kõik osalejad võtavad sama rolli, näiteks kõik on astronautid. Töövõte annab osalejatele ühise rollikogemuse kaudu aimu, millises olukorras rollikuju on, mis on tegevuse raskuspunkt ja peaesmärk. Draamategevuste arenedes õhutatatakse osalejaid neid rolle täpsustama või teiste, sobivamate vastu vahetama.

✓ **Arvuti sekkumine** *(Computer Input)*

See töövõte tähendab, et üksikisik, väikerühm või õpetaja programmeerib arvuti andma draamatöök vajaliku teate. Näiteks, tegevusse tuleb pöörak, kui arvuti hakkab ootamatult printima teadet, mis tõstab pinget ja aktiveerib mängu.

✓ **Metamorfoos** *(Metamorphosis)*

Grupp või üksikisikud mängivad elutuid asju või loomi/linde. See on kasulik ruumi täpsustamisel ja kohadetailide loomiseks. Lubab ka sündmusi erinevatest vaatenurkadest kommenteerida. Näiteks: „Mida võib leida vana naise pööningult, kui õpilane sinna satub? Mõelge paarides välja, kuidas te neid esemeid kujutate.”

Refleksiooni ja hindamisega seotud töövõtted

✓ **See või teine seisukoht** *(Either – Or)*

Töövõte, mille käigus käigus grupil palutakse väljendada oma arvamust, asudes antud ruumis viibijate hulgas ühele või teisele poolele. Näiteks: „Kui arvad, et õnnetuse korral jooksed kiiresti abi kutsuma, istu paremale; kui püüad ennast päästa – vasakule.” Tehnika sobib ühtlasi grupi kaheks jaotamiseks: kumbki pool võib saada uue ülesande. Rühmal peab tekkima tunne, et nemad mõjutavad draama käiku. See toimib ka siis, kui rühm otsustab istuda ruumis samale poolele ja

tegevust jätkatakse kujunenud sõlmpunktist.

✓ **Jätkuvus** *(Continuum)*

Töövõte toimib järgmiselt: ruumi tõmmatud kujuteldava joone ühes otsas on näiteks JAH ja teises EI. Tooli või muu sarnase abivahendiga märgitakse ära keskkoh. Keegi rühmaliikmetest ronib toolile ja esitab teemasse või tegelaskuju puutuva küsimuse. Osalejad positsioneerivad end joonel vastavalt oma hoiakule, arvamusele või tunde. See töövõte annab võimaluse väljendada arvamusi, ilma et oleks vaja end sõnaliselt kaitsta. Tehnika võimaldab füüsiliselt ja visuaalselt kogeda arvamuste paljusust.

✓ **Elavad skulptuurid, liikuv masin**

(Moving Sculpture/ Essence Machine)

Harjutus, mille käigus üks rühma liige läheb keskele ja hakkab tegema mingit liigutust ja häälitsema, teised liituvad ühekaupa ja moodustavad elava skulptuurigrupi või liikuva masina. Näiteks liikuv skulptuur „Kodu” või masin nimega „Kadedus”. Ka rühmaliikmed võivad nimiteemat pakkuda. Selle tehnika kaudu saab liiga sõnasõnalist tegutsemist laiendada abstraktsema ja mõistelisema käsitluse suunas.

✓ **Hetke märkimine**

(Marking the Moment/ Where Were You?)

Kõigil osalejatel palutakse mõelda hetkele, mis oli nende arvates draamas kõige tähenduslikum, ja võtta ruumis vastav koht. Seejärel võib arutada omavahel valiku põhjusi või küsitleda osalejaid, miks üks või teine olukord muutus neile sündmuseks. Sobib hästi draamatöö reflekteerimiseks ja mõtete kogumiseks järgmiseks korra, juhul kui draamatöö jätkub.

✓ **Rollivahetus** *(Role Swap)*

Rollivahetus on draama üks võtmemomente – rolle antakse üle selleks, et väljapääsmatut olukorda täiesti teisest küljest kogeda.

✓ **Rollijoonis seinal**

(Role-on-the-wall, Outline of a Person)

Suurele paberile seinal joonistatakse rolli piirjooned, mille kõrvale ja sisse kirjutatakse nii tegelase välised omadused kui ka sisemaailmale vastavad iseloomujooned ja tunnused. See võte võimaldab graafiliselt eristada tegelaskuju käitumist/hoiakuid ning tema sisetunnet.

✓ **Montaaž** *(Montage)*

Kasutatakse, kui on vaja meenutada draamaloos sündinud tundeid ja mõtteid. Siis võib luua olukorra,

kus tundeid ja mõtteid esitatakse üheaegselt piltide, hääle ja liigutustena. Sobib kogemuse fikseerimiseks/koondamiseks ja selle üle reflekteerimiseks.

✓ **Maskiteater** (*Masks*)

Turvaline viis draamatöö alustamiseks on maskide valmistamine. Võte sobib asjaolude selgitamiseks enne draamategevusse sukeldumist ja vähendab hirme terendavate ohtude ees. Maskid on ühtlasi hea distantseerumisvahend.

✓ **Nukuteater** (*Puppets*)

Pakub samuti turvalist alustamist, annab arutlemis- aega ja -ruumi. Hea distantseerumisviis.

✓ **Pantomiim** (*Mime*)

Selle töövõtte puhul suhtlevad üksikisikud ja väikerühmad sõnade asemel liikumise abil. Võib julgustada neid, kes tunnevad end kõnes ebakindlalt.

✓ **Tühi tool** (*Empty Chair*)

Ringi keskele asetatakse tühi tool, millele kujutletakse kokkulepitud tegelaskuju. Rühma liikmed esitavad kujuteldavale tegelasele küsimusi. Üks või teine mängija võib toolile istudes võtta endale vasta- ja rolli ning püüab seda teha võimalikult tõetruult ja loogiliselt.

✓ **Kaks rühma – kaks inimest**

(*Two Groups – Two People*)

Tegu on töövõttega, mille käigus kaks tegelast on kokkulepitud situatsioonis vastamisi ning kummagi tegelase taga on rühm osalejaid. Rühma liikmed sosistavad oma tegelasele kõrva, mida ta peab teisele ütleva. Teglane on rühma suuvooder. See võimaldab grupil kujundada tegelastevahelise kahekõne kulgu.

✓ **Kaja** (*Echo*)

Selle töövõtte puhul on tegelaste paigutus sama, mis eelmises, aga seekord on grupp tegelase suuvooder ja tegutseb kajana. See tööviis sobib, kui tahetakse dialoogi pinget lisada. Pinge suurendamiseks võivad kaks tegelast ja nende juurde kuuluvad grupid teineteise poole liikuda. Kaks vedavat isikut kummagi grupi ees peavad juhtima kõnet fraaside ja lühilausete kaupa.

✓ **Laul** (*Song*)

Lindistatud või lauldud laulu võib kasutada draamategevuse emotsionaalseks värvimiseks, tegevusele kontrasti loomiseks või selle mõtestamiseks.

✓ **Skulptuurid** (*Sculpture*)

Rühm või selle liikmed voolivad füüsiliselt ühest või mitmest rühma liikmest skulptuuri ehk kuju või skulptuurigrupi. Sobib isikute tajumuste uurimiseks. Näiteks võib skulptuuride tegemist kasutada mingi olukorra ideaalpildi ja tegelike võimaluste vaheliste erinevuste uurimiseks. Tehnika on kasulik just sedavõrd, kuivõrd rühm „loeb” skulptuure, väljendades, milliseid tundeid ja mõtteid see neis äratav.

✓ **Otsuse tunnel, süümekoridor, süümeallee**

(*Tunnel of Decision/ Conscience Corridor/*

Conscience Alley)

Töövõte, mille puhul rühm jaotub kaheks arvamusi- viiruks, mis seisavad vastamisi, moodustades tunneli. Tunnelist kõnnitakse ükshaaval läbi ja kõik viirgudes seisjad üritavad möödakäijat sõnadega veenda. Tunneli lõpus tuleb siis vastavalt argumentidele, soovitud tustele ja nõuannetele otsus teha. Seda töövõtet saab kasutada sildade loomiseks inimese tunnete, mõtete ja otsuste vahel.

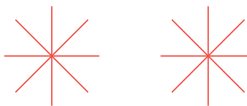
✓ **Mööda tantsimine** (*Dance Past*)

Kahte vabatahtlikku palutakse kujutada peategelast sündmuste otsustaval hetkel. Seejärel peab ülejäänud grupp üksteise järel esitama peategelase emotsionaalset olukorda iseloomustavaid abstraktseid või kirjeldavaid žeste. Peategelased valivad välja neli nende jaoks kõige tähenduslikumat. Kogu rühm jaotatakse kaheks, üks kummagi vabatahtliku taha. Iga peategelane kordab nelja valitud poosi ja seob need siis järjestikuseks liigutuste jadaks. Tema taga olev grupp õpib selle liikumiskompleksi selgeks ja hakkab seda kordama nagu tantsu, liikudes läbi ruumi. Kui mõlemal grupil on tants selge, harjutavad nad liikumist ruumis teineteisele vastu ja üksteisest mööda. Seejärel võib liikumisele lisada muusika ja valguse. Tulemuseks on metafoorne tunnete tants. Vahetult enne tantsu algust palutakse osalistel tunnetada, milliseid emotsioone ja tundeid nad üksteisest mööda tantsides kogevad.

✓ **Tseremooniad ja rituaalid**

(*Ceremonial Action/ Rituals & Ceremonies*)

Luuakse ja korratakse mingile grupile, kogukonnale või isikule omaseid tegevusi, žeste, visuaalseid väljendusi. Neid võib kujundada auavalduseks mingile sündmusele või vaadelda tavaelu tseremoniaalse toiminguna, samuti avamistseremooniasse kuuluva rituaalina.



DRAAMATÖÖ ARENDAMINE JA SELLE REFLEKSIION

Draamalepe, innustamine ja omanikutunne

Kas draamalepe sõlmiti ja vaadati üle?

Draamalepe sünnib siis, kui juhendaja ja rühm lepivad kokku, et nad teevad teatud aja jooksul midagi, järgides üheskoos kokku lepitud ja siduvaid mängureegleid. Draamalepe sõlmitakse grupiga esimesel kohtumisel. See annab nii juhendajale kui grupile õiguse ükskõik mis hetkel draama katkestada ja koos välja selgitada, miks see ei toimi ning mida peaks muutma. Lepe tagab neutraalsuse, aidates konflikti puhkemisel vältida takerdumist sõnelustesse nagu „Ma palusin sul teha nii ... aga sina keeldud”. Tegu on lihtsalt lepingu rikkumisega, mitte väite ega isikliku süüdistusega. Draamalepe annab juhendajale võimaluse edasi liikuda isegi siis, kui protsess ei toimi.

Draamasessiooni katkestamises pole midagi väära. Algkoolis ja harrastajatega on suhteliselt kerge lülituda teistele tegevustele. Noorte puhul oleks ehk õigem mõne tuntud hea tegevuse või mängu juurde tagasi pöörduda. Väikelastega piisab alustuseks viiest minutist tuginud draamast kohapeal. See on isegi etem, kui kohe suurde saali siirduda ja hoolimata grupi ettevalmistusest üritada sisustada tervet tundi. Draama on nõudlik tegutsemisvorm – parem saada viieminutilise õnnestumise kui 45-minutilise läbikukkumise osaliseks.

Alustamisel tasub kaaluda valikut pikaajalise või lühiajalise draamaleppe vahel. Pikaajaline lepe võib hõlmata kogu perioodi, mille vältel õpetaja ja grupp koos töötavad. Näiteks gümnaasiumis võib A-taseme kursus (*Advanced Level*)¹⁶ kesta kaks aastat. Algkoolis võivad õpetaja ja lapsed koos töötada aasta jagu, noorsootöös ning erinevates gruppides võib teha draamaleppe ühe projekti või kursuse tarvis. Lepe kirjeldab üksikasjalikult, kuidas koos töötatakse ja millised on ühisreeglid. Need on võimalik üles

kirjutada ja seinale riputada või siis nendes suuliselt kokku leppida.

Dorothy Heathcote loetles NADT konverentsi¹⁷ ettekandes „*The Fight for Drama, the Fight for Education*” rea metafoore, kuidas õpetajad tajusid oma põhimõttelist hoiakut töösuhetes klassiga:

- ✓ **Laps kui lill** – *et kasvada, on vaja anda piisavalt aega ja hoolt.*
- ✓ **Laps kui küünal** – *võid minu peale kindel olla, ma hoolitsen, et su leek loidaks.*
- ✓ **Laps kui kaja** – *Ei! Tee nii nagu mina sulle ütlen ...*
- ✓ **Laps kui sõber** – *kui olen sinu vastu hea, kas sa siis ... ?*
- ✓ **Laps kui vastane** – *sinuga (klassiga) on alati see probleem, et ...*
- ✓ **Laps kui savi** – *võtab aega mis võtab, aga sa muutud selliseks nagu mina tahan.*
- ✓ **Laps kui sulatuskatel** – *me mõlemad peame vahetpidamata kulpi liigutama, et katel keeks.*
- ✓ **Laps kui masin** – *oktoobriks peavad nad olema võimelised ...*
- ✓ **Laps kui lastitav laev** – *eile tutvusime linnaga, täna läheme ...*

Kõik draamaõpetajad kasutavad oma töös aeg-ajalt mõnd või isegi kõiki neid suhtumisi. Heathcote

rõhutab, et tema meelest tuleb täielikult vältida ainult destruktiivset „laps kui vastane” hoiakut. Tema käsitus on „laps kui sulatuskatel” kõige viljakam õppimise paradigma. Kord lugesime nimetatud metafoorid ette ühele noorte töörühmale ja seletasime nende tähendusi. Seejärel käisime rühmaga loetelu uuesti läbi ja palusime käega märku anda, kui draamaõpetaja on neid millalgi vastavalt mingile põhimõttele kohelnud.

Õpilased reageerisid enamikule loetelust. Mõistsime, et draamaõpetajatena pole meile ükski põhimõteline hoiak tunnis võõras. Samas reageerisid noored positiivselt erinevatele suhtumistele, kuigi oli ka negatiivseid arvamusi ning ajuti oldi rühmakaaslastega teravalt erimeelel.

Draamalepe peaks olema kõigile sama, ent õpetaja ei tohi unustada, et ta töötab indiviididega, kellest igaüks tõlgendab lepet omamoodi. Me võime ju Heathcote'i kombel loota, et rajame oma suhted sulatuskatla põhimõttele, teades, et draamatöö nõuab kord juhendajaga koos, kord iseseisvalt töötamist.

Mõni isik või kogunisti rühm võib õpetajat sellegipoolest vastaseks pidada, mistõttu pole ehk pikaajalise lepingu korral otstarbekas kohe „sulatuskatla ehk koos kulbiliigutamise” põhimõtet kehtestada. Edasised kokkulepped tuleks sõlmida siis, kui on jõutud mõlemat poolt rahuldavale ühisele arusaamisele. Siis tulevad vajadusel kõne alla sihid, õppeeesmärgid ja hindamine. Pikaajaline lepe võib samuti panna paika, kuhu me teatud aja jooksul tahame jõuda ja mida saavutada.

Lühiajaline lepe hõlmab ühte või kahte kokkusaamise korda. Selle peamine eesmärk on anda osalejatele omanikutunne. Kui nad ei hakka uskuma, et draama on nende oma, siis on õppetegevuse mõju kohe väiksem. Omanikutunne saavutatakse siis, kui õpilased usuvad, et nende otsused mõjutavad otseselt draama kulgu ja arengut ning nende arvamusi väärtustatakse. See ei tähenda aga, et oleks võimatu anda proovilepanevid ülesandeid. Mida paremini iga ettepanek läbi kaalutakse, seda suurem on pühendumine.

Omanikutunde mõistet käsitletakse alljärgnevas näites:

Ma olen alati uskunud omanikutunde tähtsusesse, aga järgnev seik mu ameti algaegadest pani mind tõsiselt mõtlema, kui oluline on omanikutunne õpilastele. Vastutasin tollal põhikooli draamaõppe eest ja olin kahepoolse surve all: kõigepealt tuli luua töökava välise kontrolliorgani jaoks ning teiseks aidata kohapeal väikese kogemusega õpetajaid. Mõlema surve tulemusena valmis mul seitsmendale klassile veerandi (7 nädala) töökava: tuli läbi viia projekt „Teekond Läände” (Oregoni teekond) säärasena, nagu see oli kirjast Cecily O’Neill ja Alan Lamberti raamatus „Draama struktuurid” (Drama Structures)¹⁸. Raamat tundus päris põnev ja varustas kogemusteta õpetajaid näitliku sisumaterjali ning tööviisidega.

Esitlesin seda projekti oma seitsmendale klassile ja me hakkasime tööle. Kahe kokkusaamise järel sai selgeks, et projekt on läbi kukkunud, töökvaliteet oli eriti keskpärane ja õpilastel puudus huvi ja ind. Peatasin sessiooni ja palusin seitsmendikel oma tööd hinnata. Nad pidasid projekti igavaks. Arutelu käigus tuli välja, et õpilasi ei huvitanud sugugi see, mida nad tegema pidid. „Oregoni teekond” polnud nende valik. Kuna see oli minu valik, oleksin mina pidanud neid enam innustama ja materjali tähtsust rõhutama. Aga see ei õnnestunud, sest tööle näkku vaadates ei olnud ma ise samuti ainesest eriti vaimustuses.

Õpilased olid selleks ajaks omanikutunde täielikult kaotanud, tegid lihtsalt liikumisi kaasa ega õppinud midagi. Me peatasime töö ja arutasime, kuidas mõttekalt edasi tegutseda.

Leidsime lahenduse, kui noored tahtsid teha draamalugu „Kambad”. Käigu pealt otsustades mängisin nendega „Tee-ak-ee-allio’t”, võistkondade vahelist mängu, mis andis grupile identiteeditunde ja vastasgrupi tunnetuse.¹⁹

Sealt tekkis idee teha neile ülesandeks oma grupile nime panemine, samuti tuli neil leida vorm, ehitada tugikoht ning luua muusika ja liikumine, mis väljendaks nende grupi eripära. Järgmisel korral olid neil kaasas riided ja muusika ning kogu õhustik oli täiesti muutunud. Kõik olid õhinaga

ametis ja minu arust oli pühendumine täielik. Tööprotsess arenes sümbolseks vastasseisuks, järgnes konflikti tagajärgede sedastamine ning nende vaatlus uute teadmiste valguses. Seejärel võtsime endile kambaliikmete vanemate ja asjassepuutuvate ühiskonnaliikmete rollid (nt politseinikud) ja proovisime leida konflikti algpõhjust. Nõnda said meist asjatundjad, kelle ülesanne on anda tegevusjuhiseid ja leida lahendusi igavlevate noorte probleemile. Seejärel kohandasime probleemid meie piirkonna olukorrale.

Meil oleks olnud ju võimalus piitsutada end „Oregoni teekonnaga”, aga see oli mõttetu – ma ei suutnuks ikkagi saavutada rühmaga vastastikku aktsepteeritavat lepet. Alles siis, kui õpilastel tekkis omanikutunne ja sellest tulenev pühendumine, muutus tõeline õppimine võimalikuks.

Käesolev näide justkui räägiks raamatus esitatud draamalugude kasutamise vastu. Usume, et draamalugude mehaaniline ja vaimustuse järgimine toob kaasa igava tööprotsessi, millest keegi ei hooli, sest et ei tunneta seda omana. Draamalugu „Oregoni teekond” rakendatigi mehaaniliselt ja osalejatele ei antud võimalust teha tegelikke otsuseid. Üks olukord järgnes teisele, õppimise väljundid olid ette teada ja rühma suunati pelgalt draamalugu läbi mängima, sest juhendajal puudus isiklik huvi ning vaimustus loo ning selle teostamise vastu. Mõne teise asjast huvitunud inimese käes oleks lugu ehk suurepäraselt töötanud. Õpetaja innustatus ärgitab teda panustama draamaloosse rohkem energiat, haa- rates omakorda kaasa rühma ja suurendades igäi-

pühendumist. See omakorda süvendab rühma omanikutunnet, tuues kaasa usalduse draamaloo sündmuste vastu.

Seoses draamaleppe ja omanikutundega tuleb tähelepanu juhtida veel ühele seigale. Meie arust lasub vastutus rühma arengu pärast draamaõpetajal, ometi ei saa ta seda teha rühma eest. Draamalugusid võib käsitleda kui draamatöö ümber püstitatud tellinguid, rühma ülesanne on lähtepunktidele tuginedes lugu ise üles ehitada. Draamaõpetaja ei pea olema töövõtete ja sisuliste ideede lõputu sahvri. Nagu igas heas õpetamise ja õppimise praktikas, tuleb lõppsihina silmas pidada iseseisvust, autonoomiat ning vastastikust austust.



Õppeväljundid ja eesmärgid

**Millest see draamalugu räägib?
Kas sina tead? Kas rühm teab?**

Draamajuhendajal tuleb iga draamasessiooni alguses võimalikud õppeväljundid üle korrata ja rühmaga läbi arutada, millega draamaloo jooksul tegemist võib tulla. Seda võib teha draamaleppe ühe osana, aga viimane pole iseenesest õppeleping.

Tavaliselt on meil kombeks õppeväljundid draamaloos juurde ära märkida. Kasutan siin näitena draamalugu „Tüdruk nimega Râpased Riided” (lk 94).

Õppeväljundid

Osalejatel on võimalus õppida:

➤ **draama- ja teatrivaldkonna oskusi ja teadmisi:**
mõistma tegevuse fookust ja pinget,

arendama kõne ja liikumise väljenduslikkust,

➤ **sotsiaalseid oskusi:**

arendama empaatiavõimet, austama teisi kultuure ja teistsuguseid maailmapilte,

➤ **võimalikke muid õppimisvaldkondi:**

inimõiguseid ja käitumist laste väärkohtlemise korral, uurima loomade ja inimeste kooselu.

Need on ainult võimalikud õppeväljundid, millele õppimine võib koonduda. Meie, draamaõpetajad, võime olla eriti huvitatud oskustest, mis aitavad kaasa tegevuse pingestamisele ja väljenduslikkusele. Kui on käsil pikem draamaprojekt, mis algab draamalooga, võivad oluliseks saada veel hoopis teised

õppeväljundid, mida kõiki tuleb selgelt teadvustada ja esile tõsta. Oleme seda meelt, et kui raam on paigas, võib igaüks ise vabalt teadvustada ja määrata, mida ta draamatöö kestel ja selle kaudu õpib või õppida tahab. Viimased kaks tegurit on niikuinii lahutamatu seotud. Draamalugu varustab draama-

töö n-ö tellingutega, mis aitavad rühmal valida tegevuse sihtmärgi ja enda jaoks kõige huvitavama ning kaasahaaravama valdkonna, millele keskenduda. See annab õppimisele tähenduse ja mõtte.

Näiteks:

Ühelt looga „Tüdruk nimega Räpased Riided” töötavalt rühmalt küsiti, kas on võimalik, et mitte keegi külast ei võta midagi ette, kuigi teatakse või aimatakse, et tegemist on lapse väärkohtlemisega. Selle peale jutustasid osalejad isiklikest kokkupuudetest sarnase olukorraga. Üks naine rääkis, et ta elas kunagi taolise perekonna kõrvalkorteris ja selliseid situatsioone tuli kahe aasta vältel pidevalt ette. Ta tahtis meeleheitlikult kuidagi aidata, aga iga kord kui ta pere väiksema käest päris, kas kõik on ikka korras, kinnitas tüdruk, et kõik on korras ja üldse, ärgu toppigu oma nina võõrastesse asjadesse. Kas ta oleks pidanud kuidagi teistmoodi käituma? Mis siis, kui ta oleks sekkunud ja asjad oleksid veel halvema pöörde võtnud?

Osalejad jutustasid lugusid, kuidas tänapäeval on võimalik elada kortermajas, ühes tãnavas, tundmatagi oma naabreid. Ilmselt huvitas teema rühma ja draamalugu suubus „kõrvalseisja mittekukkumise” teemasse – miks mõned inimesed sekkuvad ja teised mitte, kui nad näevad laste vããra kohtlemist. Eelpool mainitud lugu sai sel korral materjaliks, mille põhjal konstrueeriti pealtnããgija kõhklusi vããljendav foorumlugu.

Teine sama looga töötav rühm otsustas juba varases staadiumis, et nad tahavad sellest teha noorematele õpilastele õppeetenduse ja tööpaja. Nende etendus hakkas pihta nagu draamalugu, aga keskendus üha rohkem olukordade etendamisele ja arutelule nende üle. Näiteks, kunagi Põhja-Ameerika metsades elanud loomad tulid aegade tagant tänapããeva kooli, selleks et küsida nõu, mida neil tuleks teha.

Need kaks varianti sündisid algupããrase draamaloo põhjal. Draamaloo ülesanne ongi anda võimalus vastavalt rühma huvile, vajadustele ja tahtele luua omi tähendusi. Selle mõte on vabastada, mitte seada kitsendusi ega piire. Just sellepããrast tuleb neid kolme õppeväljundite kategooriat nimetada „võimalusteks”. Draamategevuse fookus nihkub tööprotsessis vastavalt esile kerkinud uuele alltekstile²⁰, mille rühm juhendajaga arutledes vããlja sõelub. Uue allteksti all peetakse silmas põõrdepunkte draamategevuses, mil rühm otsustab sisu või töövõtete üle.

Eesmärgid

Mõistega „eesmärgid” viitame me draamaõpetaja püüdlustele konkreetse draamatõõs. Neid saab jagada kahte rühma.

Juhendaja seatud eesmärgid:

✓ *kogu rühmale, näiteks piirata poiste/noormeeste domineerimist diskussioonis ja anda rohkem ruumi teistele;*

✓ *üksikule rühmaliikmele, näiteks teatud rühmaliige püsib rollis kauem kui minuti;*

✓ *rühma juhendajale enesele, näiteks arendada küsitlemistehnikat või võtta endale riskantsemaid ülesandeid rollis-õpetaja tehnikas.*

Koostöötamise aeg ja suhted rühmaga dikteerivad, kas neid eesmäärke on mõtet kogu grupile vahendada või mitte.

Kui draamalugu on kohandatud ja üle kirjutatud mitme rühma kogemuste valguses, siis selgivad mitmed õppeväljundid ja eesmärgid konkreetsemalt. Samal ajal hakkab draamalugu ise vããlja pakkuma uusi võimalikke õppeväljundeid.

Kui õppeväljundid ja eesmärgid pole töö alguses selged ja neis pole rühmaga kokku lepitud, siis võib sellest johtuv segadus tõsiselt pidurdada draamaloo arengut. Näiteks kui loos „Rããpased Riided” jããtab õpetaja noorukite rühmale ütlema, et loomarollis

pole vaja elutruud esitust taotleda, vaid üksnes hääle ja liikumisega tegelaste suhtumist väljendada, võib looma rollis tegutsemine mõnele osalisele tunduda tobe. Ja vastupidi – mõni lasterühm võib tunda pettumust, et õpetaja ei lasknud loomarolle lõpuni mängida ja sellest takkajärgi etendust teha. Kui neid olukordi ei klaarita, kujunevad rühmal ja juhendajal erinevad ootused. Eesmärkide kokkuleppimine ja sellest rääkimine võimaldavad draamatööl kulgeda soovitud rada pidi.



Roll

Kas rollid olid arusaadavalt paika pandud?

Kui lepe on sõlmitud, tuleb üles ehitada draama maailm. Selleks tuleb arvesse võtta nelja aspekti:

Roll – kes me oleme?

Olukord – kus me oleme?

Fookus – mis on tegevuse eesmärk draamatöö alguses?

Pinge – tuleneb sageli perspektiivist, st neist minevikusündmustest, mis põhjustavad tänase olukorra.

Vaatame kõigepealt **rolli**.

Rolli võtmine tähendab hoiaku omaksvõttu²¹, see võib olla osaleja enda hoiak, põhineda mõne teise tegelase omal või olla nende segu. See võib erineda isiku tavapärasest igapäevasest hoiakust ja isegi sellele vastanduda. Eesmärk pole tingimata luua kõigile arusaadavate käitumismotiividega karakter, vaid uurida käsitletavat ainet paljude erinevate hoiakute kaudu.

Osalejatele tuleb kujutletud olukordadesse siseneda mugavaks teha. Kogemusteta grupp vajab rollidesse minekuks eriti turvalist õhkkonda. Vastavat konteksti loomata võib nõudmine olla nüüd kohe keegi teine, draamatöö põhja lasta. Kuigi meie praktika on eklektiline, usume, et tänu draama võttes-tikule ja tehnikatele suudame pakkuda turvalisust, mille suurendamiseks on mitmesuguseid viise. Üks sobiv võimalus on grupiimprovisatsioonid, kus draamajuhendaja tegutseb rollis-õpetajana. See on keskne töövõte, mis laseb juhendajal seestpoolt

Loova protsessi iseenesestmõistetav osa on toimetulek teatud ebakindlusega, aga draamataolises sotsiaalses ja kollektiivses kunstivormis on oluline, et rühm tunnetab kogu aeg tegevuste peasuunda. Arutelu eesmärkide ja nendeni jõudmise üle võrdub ristikesega maakaardil teekonna alguses. Hiljem võivad eesmärgid vastavalt vajadusele, soovidele ning põhjendustele muutuda ning neid saab refleksioonis ümber hinnata.

Ülesandeid anda, draamategevustikku toetada ning arendada ja osalejaid töö ajal aidata. Aga õpetaja valitud roll peab sobima draamategevustikku, vastama olukorrale ja olema eesmärgipärane. Rollis-õpetaja võib vaimukalt kõiksuguseid karaktereid mängida, tehes seda piisava tõsidusega, selleks et osalejaid irriteerida, küsima õhutada, tagajärgedele mõtlema panna, juhul kui nad süvenemata takka kiidavad, ning otsustama sundida. Näiteks võttes „Räpastes Riides” endale „kuumas toolis” karmi küti rolli, võib õpetaja kujutada kas jahifanaatikust või hoopis meesšovinistist kütti. Kui draamaõpetaja mängib rollisuhte selgelt välja, muudab see draamategevuse põnevamaks ja pinget kasvab. „Kas sind armastati, kui sa olid laps?” reageeris kord keegi rühmast küti tõdemusele: „Lapsed peavadki õppima hirmu tundma, kui nad tahavad ellu jääda.”

Nii osalejatel kui ka juhendajal peavad olema rollid selged. Juhendaja peab enda täpse osatäitmise huvides arvesse võtma mitut tegurit. Näiteks tuleb teada selle rolli sotsiaalset staatust.²² Osalejad tunnetavad juhendajat teravalt kogu draamatöö vältel. Nende reaktsioonid sõltuvad tema valitud rolli madalast või kõrgest staatusest. Draamatöö edenemise huvides võib draamaõpetaja mängida mõlema staatusega, juhul kui taotleb rühmalt kord üht, kord teist reaktsiooni. Tähtis on, et juhendaja on teadlik tagajärgedest, mida staatuse valik võib kaasa tuua.

Staatust üldiselt ning selle olulisust rollis-õpetaja töövõttes on käsitletud mitmes väljaandes.²³ Peamiste mänguvõimalustena nähakse kõrget, neutraalset ja madalat staatust, mille vahele jäävad olenevalt sisust ka variatsioonid. Rollis-õpetaja tööviisi all peetakse

silmas seda, et õpetaja pole draamas mitte üksnes kaasalööja, vaid draamategevuse aktiivne käivitaja ja rühma proovilepanija seestpoolt. Mingeid reegleid selle kohta, kellena ja kuidas teatud hetkel tegutseda, pole olemas. Siin tulevad mängu juba juhendaja ja osalejate draamaoskused ning artistlikkus.

Tähelepanu tasub pöörata sellele, kuidas staatust saavutada. Kui rollis-õpetaja tegutseb ja kõneleb osalejatega, siis tema valitud register ja sellest johtuv

kõnepruuk tingivad rolli suhte sündmustesse. Juhendaja võib valida näiteks infovahendaja, võimukandja, naiivse küsija, provotseerija, tagajärgede eest hoiataja, jooksupoisi, varustaja jne registri. See tähendab laias laastus viisi, kuidas sinu rollikuju suhtub õpilastesse.

Parim võimalus eelneva mõistmiseks on tuua mõned näited.

Üks näide:

Olin valinud varustaja registri ehk suhtumise. Töötasin 15–16-aastaste noorterühma draama-projekti, mis käsitles tulevikusündmusi. Noored pidid kehastama lapsi, kes olid terve elu elanud isekesksis. Nad kasvasid üles suletud asutuses, eraldatuna ülejäänud ühiskonnast, millega neil puudus igasugune kontakt. Kogu haridus omandati arvutiekraani kaudu. Seesama noorterühm kehastas draama alguses kinnise õppeasutuse juhatust, mis tegi otsuse, et õppeasutus tuleb sulgeda, sest on osutunud liiga kulukaks. Lapsed otsustati saata endisse kasarmusse, kus nad pidid omal käel hakkama saama.

Kui osalejad olid taas laste rollides, viidi nad mängult laagrisse, näidati neile hooneid ja anti käsk endale kodu rajada. Vajaminevat kaupa said nad küsida poest. Kaupmehe rollis valisin endale varustajaregistri, sellise hämara taustaga sahkerdaja rolli. Minu eesmärk oli anda rühmale tunda, et hüvesid jagatakse ebavõrdselt, ja seda ma ka tegin, ning sellega läks draama käima. Kokkukasvanud rühma identiteet hakkas tänu konfliktidele ja eriarvamustele kõikumale. See oli rühm teismelisi, kes muretsesid oma südames kooli lõpetamise ja peatse elluastumise pärast ning antud draamatöö algatas olulise arutluse, kui hästi on nad selleks tegelikult valmis ja mida jõuaks veel ära teha.

Rolli, staatuse ja registri valik tuleb teha teadlikult ja hoolikalt läbi mõelda juba enne draama alustamist.

Kui draama juhendaja on valinud endale rolli, staatuse ja registri, kuidas saada seda toimima? Vastus peitub verbaalsete ja mitteverbaalsete signaalide²⁴ tähelepanelikus jälgimises. Oluline pole mitte see, mida sa ütled, vaid kuidas sa ütled ja millise füüsilise positsiooni sa võtad. Toimiv roll võib sündida ju hoobilt, aga pideva katsetamise, eksimise ja enese-refleksiooni tulemusel täiustuvad juhendaja oskused valida õigel hetkel kohane roll, mis omakorda parandab rühma õppekogemust. Eelpool sai välja toodud, et rolli võtmine draamaõppes erineb näitlemisest klassikalises võtmes. Klassikaline näitlemine tähendab nimelt võimet luua ja esitada usutavat karakterit. Selles mõttes võivad näitlemisoskused tulla nii kasuks kui kahjuks, olenevalt sellest, kuidas neid rakendatakse.

Siiani oleme rõhutanud rollide omaksvõttu spontaansetes olukordades. See ei tähenda, et draamatöö hilisemas järgus ei võiks keskenduda enam töö

esitamisele. Näiteks kui lepitakse kokku, et lõpuks valmib etendus, tuleb loomulikult kulutada rohkem aega karakterite loomisele ja harjutamisele. Ühiselt kokkulepitud teema kollektiivse uurimise kõrval jääb see siiski teisejärguliseks tegevuseks. Õppimise rõhuasetus on draamas pigem isiklike arusaamade, hoiakute, väärtuste ja uskumuste teadvustamisel ning kõrvutamisel teiste omadega.

Allpool kirjeldame veel kaht rollis töötamise viisi. Need on: rollis-partner²⁵ ja ettevalmistatud rollid. Rollis-partneriga on tegemist siis, kui juhendaja töötab koos partneriga, kes toimib draamaprotsessis justkui liikuv fookus. Töötada koos rollis tegelasega võib olla väga tulus, eriti kui partneril on näitlemis-kogemusi. Kui teist kogenud juhti pole saada, siis katsuge leida asjast huvitatud täiskasvanuid või vilistlasi. Näiteks uuris 15–16-aastaste rühm draamatöö kaudu Esimest maailmasõda.

*Töötoa juhendaja alustas draamaleppe sõlmimisega ja teatas, et kuigi rühm satub draamas tava-
tusse olukorda ja peab tegelema sellest tulenevate raskustega, käib töö ikkagi rühmale tuttavalt
viisil. Seejärel andis juhendaja rühmale ülesande kehastada vabatahtlike gruppi välihaiglas, kelle
ülesanne on aidata kaevikutes haavata saanud Prantsuse sõdureid. Ülesande täitmiseks saavad
nad esmaabi väljaõppe, mille kursus tuleb edukalt lõpule viia. Selleks võttis juhendaja koolitaja
rolli ja hakkas rühma välja õpetama. Nad õppisid kunstlikku hingamist, põletushaavade esmaabi,
verejooksu peatamist, haavade sidumist ja kanderihmade valmistamist.*

*Tasapisi, üksteise peal harjutades, hakkasid osalejatel rollid välja kujunema ja tekkis õige hoiak.
Siis anti neile teada, et järgmisel päeval tuleb sooritada eksam ning eksamit vastu võtma ja tubli-
maid tänama tuleb tähtis ametisik leedi Macmillan. Eksamipäev saabub, pinge kasvas järk-järgult
ja õpilaste oskused pandi proovile.*

*Kõik läbisid katsed, neile anti rinnamärk ja tunnistus. Leedi Macmillan pidas isamaalise kihutus-
kõne, mis oli koostatud süstimaks noortesse vabatahtlikesse usku, patriotismi ja valmisolekut
isamaa nimel tegutsemiseks.*

*Ühel hetkel jõudis kohale sõnum, et kaheteistkümneme tunni jooksul saabub neli veoautotäit haava-
tuid. Selleks ajaks tuleb valmis seada välihaigla. Rühm markeeris draamastuudio ruumis välihaigla
ja sellele vajalikud osakonnad ning vastavad rollid jagati omavahel. Pinge kasvas, kui konvoi
lähenes. Sellest andsid märku rollis-õpetaja teadaanded, näiteks: „Konvoi ilmus silmapiirile, nad
on kahe miili kaugusel.”*

*Draama pingetõusis haripunkti ja pööre toimus, kui kohale ilmus hoopis Saksa ohvitser, kes teatas,
et kaheksakümmend raskelt haavatud Saksa sõdurit vajavad kohest abi. Saabus vaikus, võimas
dramaatiline hetk. Rühm teatas viimaks ohvitserile, et neil on vaja omavahel aru pidada.*

*Viimane andis rühmale aega olukorra klaarimiseks, ent tuli mõne hetke pärast tagasi ja teatas,
et samal ajal, kui rühm ei suutnud edasist tegevust otsustada, suri neli sõdurit. Lõpuks jagunesid
osalejad kahte leeri – erimeelsused inimarmastuse ja patriootlike tunnete vahel olid suured.
Mõlemad pooled tõid esile kõikmõeldavaid argumente. Siis otsustas üks grupp haavatud sisse
tuua ja teine väljalt lahkuda, selle asemel et vaenlasi ravima hakata. Esimene grupp heitis teisele
ette, et nad pole väärilised esmaabi märke kandma ja nõudsid märkide loovutamist. Teised keeldu-
sid. Sel hetkel peatasime draama.*

*Analüüs oli pikk ja protsess harutati rahulikult ning hoolega lahti, emotsioonid tuli läbi arutada.
Et juhendajatena oli meil vaja hinnata osalejate tegutsemist draamas, tegid õpilased valiku ja
otsustasid jätkata improvisatsiooniga, kus nad mängisid sellesama rühma kokkutulekut kümme
aastat pärast sõda.*

Hoolikas rollide kujundamine kindlustas draama õnnestumise. Õpilastele antud rolliülesanne oli selge ja neil oli piisavalt aega sisseelamiseks. Eksami läbimine ja märgi saamine võttis küll kaua aega, ent aitas luua usaldust rollide vastu. Kõigi kolme juhendaja roll oli hoolikalt, vähimate detailideni läbi mõeldud. Saksa ohvitseri roll oli vahendatud täpselt valitud kostüümidetailide abil. Tal oli lüüasaanu ilme ja ta oli surmani väsinud, tema staatus kõikus vastutava isiku ja abitu ohvri vahel. Juhendajad ei toetunud draamas niivõrd oma näitlejavõimetele,

kuivõrd kasutasid ära üht põhilist teatri töövõtet – mängu õnnestumise määras Saksa ohvitseri ilmumise täpne ajastus. Õige hääle, poosi ja kostüümi valik loiid rolli hoiaku ja staatuse, mis omakorda käivitasid küsimusi tekitava ja stimuleeriva draamaprotsessi.



Olukord

Kas olukord oli kõigile mõistetav?

Olukord vastab draamatöös küsimusele „kus?”. Kuigi olukorra võib ette anda juba enne rollide, tegevuste ja pinge määramist, on ikkagi tegemist keskse teguriga, olgu järjekord mistahes.

Teatriruumi/draamastuudio kasutamise võimalus iseenesest polegi nii tähtis. Selle puudumine võib küll piirata teatud tegevusi, kuid hoopis olulisem on, kuidas draamajuhendaja kasutab olemasolevat ruumi. Kui ruum jääb mõlemapoolsele kokkuleppele määratlemata, võivad sellest kerkida mitmel tasandil probleemid. Näiteks pikaajase leppe korral õpilastega peab olema selge, kuidas draamastuudiot kasutatakse. Sisenetakse rahulikult, tüdrukud vahetavad riided riietusruumis ja poisid stuudios. Kui kõik on valmis, istuvad nad vaikselt põrandale ja ootavad algust. Kardinate taha ei minda ja töö toimub tasasel põrandapinnal, mitte publikutõusul.

Järgmine tasand tähendab, et luuakse „esteetiline ruum”²⁶ ja määratakse kindlaks, kuidas seda kasutatakse. Esteetilise ruumi loomine ja kasutamine võib draamatöö kvaliteeti oluliselt mõjutada. Sellele tuleb mõelda nii lühi- kui pikaajases tööprotsessis. Kauaaegne õnnestunud ruumikasutus tekitab paiga, kuhu rühm tahab tagasi tulla ja kus ollakse valmis õppima. See võib olla teatri tarbeks ehitatud koht või selleks kohandatud muu ruum, millel on ka muid rakendusi. Draamatöös määratud paik võib omandada rühma silmis erilise atmosfääri. Me pürgime selle poole, et luua koht, kus inimesed end turvaliselt tunnevad ja kus neist hoolitakse, kus võib rääkida asjust, mis muidu maha vaikitakse, ja teada, et kõik jutuks tulnu jääb nende seinte vahele. Oluline on luua mõlemapoolne usaldus. Väga suurt rolli mängib sealjuures viis, kuidas õpetaja rühma tervitab. Igal võimalikul puhul püüame enne kohtumise algust ukse juures olla ja vaikselt mõne rühma liikmega vestelda. Vestlus võib kujuneda tõsiseks või olla ainult tervitamine, aga see määrab kogu edasise töö häälestuse. Kvaliteetse draamatöö tarvis peab ruumist saama eriline koht, „õppimise ruum”²⁷, kus võib korda saata imesid. Mõnikord piisab selle loomiseks ainult toolide ja laudade liigutamisest või põrandal ringis istumisest.

Lühiajaliste koostöölepete puhul võib ruumi drastiliselt muuta. See jääb endiselt turvaliseks kohaks, aga tund-tunnilt võib ruum muutuda, et luua erinevat dünaamikat. Kõige kiiremini ja tõhusamalt saavutab selle valgust ja heli kasutades. Näiteks kord, kui olime ühe projekti tarvis valguse ümber kujundanud ja lülitasime sisse heli, et luua tontlikku atmosfääri, ütles üks tugeva käitumishäirega õpilane ruumi sisenedes: „Ma teadsin, et täna tuleb hea päev.” Koha määratlemine vastava atmosfääri loomise kaudu haaras otsekohe ta tähelepanu.

Paljudel juhendajatel puuduvad spetsiaalselt draama-protsessi tarbeks loodud tingimused, aga osa läheb oma ruumi üles ehitades nii kaugele, et loob terve keskkonna. Vahel teevad nad seda üksi, vahel osaga rühmast – enne kohtumist, vahel kogu rühmaga – kohtumise alguses. Selline pingutus haarab ja innustab osalejaid. Nende kujutus käivitub juba korraldamise ja ehitamise ajal. Nii saavutatakse pühendumine ja luuakse usaldus. Ootusi võib häälestada muusikaga, ruumi pimendamisega ja valgusallikaga prožektori kiire näol.

Draamatöö alguses tuleb ruum markeerida iga osalejat rahuldaval tasemel. Kõik peavad teadma, kus mis-ki paikneb. Koosjoonistamine või giidiga ekskursioon sobivad töövõtetena selleks oiavaliselt. Mõnikord võib ruumi määratlemine võtta terve draamatunni.

Näiteks, kui rühm tegutseb püramiidi ehitajate²⁸ rollis. Vananev vaarao soovib enne peagi saabuvat surma püstitada endale püramiidi, mille sisemusse oleks võimatu tungida. Rühmal valmivad väikestes gruppides kavandid. Üheskoos pannakse kokku parimad ideed ja tehakse koguplaan. Õpilased ehitavad püramiidi, kasutades lavaesemeid või draamavõtteid nagu stoppkadrid ja montaaž. Nad peavad draama lõpetama tseremooniaga, mille kestel vaarao „õigel hetkel” sureb. Siis teatakse osalejatele, et ükski ei tohi ruumist lahkuda, sest nemad on ainsad, kes püramiidi tunnevad, ning seega on nad potentsiaalsed röövlid. Hetkel, mil ukseid suletakse ja lukustatakse, algab kogu rühma kollektiivne roll.

Mida enam draamaõppekogemusi õpilastel on, seda paremini ja teadlikumalt hakkavad nad ise ruumi-

potentsiaali kasutama ning looma head draamat. Vanema astme lõputööna kavandasid viieteistaastased noored kord isikliku loo põhjal teatriprojekti. Peategelane Kieran oli poiss, kelle ema pärast sündi hülgas. Kui Kieran sirgus noorukiks, otsustas ta minna oma ema otsima. Noormees elas tulevikumaailmas, väikses, üksikus ja külmas põhjala külas. Ta reisis läbi mitme maa, mis kõik olid ruumis hooliga markeeritud, ja koges teekonnal kõikvõimalikke seiklusi, kuni lõpuks jõudis suurde linna lõunas.

Draamasessioon algas ruumi määratlemisega. Otsustati, et linn jaguneb kaheks – rikkaks ja vaeseks pooleks. Keset linna ehitati pooli eraldav sümboolne müür. Kieran saabus vaesesse poole. Ta ema elas uue perega jõukas linnaosas ja oli abielus. Drama

lähtekoht oli juba sel hetkel väga mõjus. Siis otsustasid õpilased, et jõukas linnaosas toimib religioosne ühiskond. Ehitati muistne kultuskuju, mis oli usu teenimiseks hädavajalik. See kuju paiknes vaeses linnaosas, aga rikkad tahtsid oma jumalat kummardada nii, et nad ei peaks piiri ületama, ning valmistusid kuju teisaldama. Peale selle reostas rikkaste linnaosa jäätmetoru jõge, mis oli vaestele ainus veevõtukoht. Lõpuks vajab vaene linnaosa kiiresti odavaid eluaseid ning nad ehitavad kiiresti üksteise otsa kortereid, mis varjavad päevavalguse rikkaste linnaosa poolel.

Rühm lõi arvestataval hulgal pinget ja draamavõimalusi juba ainuüksi ruumi määratledes ja tegevuspaiku luues. Ka situatsiooni hoolikas läbimõtlemine mängis sessiooni edukuses olulist osa.



Tegevuse fookus, pinge, sümbol ja metafoor

Kas tegevuse fookus ja pinge on kõigile arusaadavad?

Kui „kes” ja „kus” on draamas määratud, on tegevuse käivitamiseks vaja veel midagi: tegevuse fookust ja pinget. Viimane ei tähenda avatud otsest konflikti. Konflikti tekkides võib tegevuse fookus hõlpsalt hajuda ja pinge ära vajuda. Dramaatiline pinge tekib määratlemisega, mis toimub vahetult enne ja pärast konflikti. Just vahetult eelneva kaudu saabki muuta näiliselt vältimatut tagajärge. Pinget luuakse sageli teadmisega sellest, mis juhtus ajaliselt vahetult enne draamatöös uuritavat hetke. Minevikusündmuste teadmine annab aga konteksti hetkel toimuvatele tegevustele.

Järgnev näide on toodud sissejuhatast „Romeo ja Julia” draamarühmale, kel pole näidendist halli aimugi. Selleks et teksti vastu huvi äratada, tuleb tähelepanu suunata mõnele paljudest Shakespeare'i teksti pingetest. Pingelaade on klassifitseeritud mitmel erineval kombel.²⁹

Aeg / Meil on võimalus kohata Juliat vahetult pärast seda, kui ta on esimest korda rääkinud Romeoga, ja aidata tal arutleda järgmiste kohtumiste võimalike tagajärgede üle.

Vastutus / Kohtume vend Lorenzoga kohe pärast Romeo ja Julia surma. Ta tunneb end juhtus süüdi olevat ning tahab enda elu lõpetada. Meie üritame teda takistada enesetappu sooritamast.

Müsteerium / Mis võis olla esimene juhtum, mis põhjustas Montague ja Capuletide vihavaenu?

Saladused / Kuidas suutis Julia isa eest oma saladusi varjata?

Rituaal / Solvangute vahetamine Montague ja Capuletide vahel.

Nirvaana / Kui Romeol ja Julial õnnestuks mujale põgeneda, kuidas nende käsi siis käiks?

Dilemma / Julia armastab Romeot, kes on tapnud ta armastatud sugulase. Kuidas ta peaks käituma?

Seiklus / Romeo ronib üle vaenlase aiamüüri.

Võim/reeglid / Mõlema perekonna pead on keelanud igasuguse lävimise perekondade vahel.

Šokk/üllatus / Romeo ja Julia surevad, ülejäänutel tuleb edasi elada. Rahvas on nõrдинud. Kuidas selline asi sai juhtuda?

Sümboolsed asjad / Vend Lorenzo ravim oli valmistatud head tegema, aga külvas häda.

Draamatöös peab pinget olema, pole oluline, kuidas seda saavutada. Juhendajatena tuleb meil igal juhul pinget teadvustada ja õppetegevustesse kavandada. Draamatöö käigus võivad õppijad käsitleda loo või teema mistahes tahku ning võivad tahta kulgeda hoopis eri suundadesse. See võib külzata parasjagu segadust, isegi kaost. Draamajuhendaja ülesanne on tagada, et kõik rühmaliikmed teavad, millele tegevus keskendub ja et fookus on just seal, kuhu õpetaja

sisust ja vormist lähtudes õppimist suunata tahab. Kui tegevuse fookus on ebaselge, võib olukord hakata segadust tekitama. Tavaline viga on, et püütakse liiga lühikese aja jooksul käsitleda korraga liiga palju asju. Õiget fookust valides suudetakse üles leida, mis on antud rühma jaoks kõige tähenduslikum ning sisaldab peidetud võimalusi lõbusaks õppimiseks.

Üks näide:

Kirjeldatud grupis olid erineva valmidusastmega kolmeteist-neljateistaastased noored. Nende teema oli kosmos ja sooviti, et rühm hakkaks õppeperioodi jooksul tunnetama keskkonna küsimusi. Nad võtsid endale seitsmeaastase koolituse läbinud kosmosekadettide rollid ja tegevus algas viimasel koolipäeval.

Kadettide ülesanne oli leida sobiv moodus demonstreerida oma astronaudioskusi tähtsale külalisele (VIP). Osalejad pakkusid ühe lahendusena välja küll lennusimulaatori, millel sai esitleda, kuidas laskuda erinevatele planeetidele, küll löid hädaolukordadele lahendusvariante jne. Kõrge külaline (rollis-õpetaja) vaatas neid, õnnitles ja jagas välja esimese klassi astronaudi ametimärgid. Seejärel võttis ta kadettidelt ametivande: „Mina töotan vastu vaidlemata teenida planeeti Maa ja alluda kõikidele käskudele.” Kadettidele teatati, et neid ootab järgmisel päeval ees väga tähtis missioon, ning soovitati end hästi välja magada, sest hommikul suunduvad nad kolmekuulisele operatsioonile. Missiooni üksikasjad koos ülesannetega pandi ümbrikusse ja need pidid kuni päralejõudmiseni saladuseks jääma. Ümbriku võis avada alles siis, kui nad olid jõudnud sihtpunktiks oleva planeedi orbiidile. Hommikul lastisid astronaudid raketi ja reisi ajaks pandi nad krüokambritesse. Rühm ärkas, leides end tiirutamas tundmatu planeedi orbiidilt. Kui astronaudid akendest välja vaatasid, leidsid nad eest imeilusa planeedi – erk siniroheline planeet nagu Maa võis olla sünnistaadiumis, mis sarnanes Eedeni aiale. Astronaudid kogunesid kokku, et avada ümbrik. Nad murdsid pitseri lahti ja lugesid käsku: „Sellel planeedil esineb inimtegevust. Pidage üks isend kinni ja toimetage Maale!”

Nad maandasid kosmoselaeva ja teostasid planeedi eeluuringu. Seejärel sisenes planeedi elanikuna mängu rollis-õpetaja – süütu, haavatava ja abituna ülivõimsa tehnoloogia ees. Kui esmane usaldus oli loodud, rääkis kosmoseelanik rühmale oma loo, millest selgus:

„Ma olen üks vähestest inimestest, kes sellel planeedil veel elus on. Me oleme rahuarmastav rass. Tuhandeid aastaid tagasi oleksime peaaegu oma planeedi sõdade ja keskkonna reostusega hävitanud. Meil pole masinatega enam mingit pistmist, need keelati juba aastaid tagasi. Ma olen sügavalt veendunud, et masinad ei too midagi head kaasa. Ma suudan liikuda vabalt tuule jõul ja maa kaitseb mind. Me ootame Suurt Päeva, millest kõneldakse põlvest põlve. Muide, meie rassist on järel ainult kaks inimest ja meist saab alguse uus rass, kes ei korda vanu vigu.”

Draamaloo pinge tuleneb küsimusest, mida teha selle ühega viimastest kosmoseelanikest. Otsustamisest saab fookus. Kas astronaudid alluvad käsklusele ja täidavad sellega oma ametitöötuse ning viivad Maale kaasa viimase inimese või nad murravad vannet – jätavad neiu planeedile ning neil tuleb tagasi jõudes oma ülemustega silmitsi seista? Samal ajal pingestatakse mänguliselt olukorda

pidevate raadioside ühendustega, mis nõuavad astronautidelt aruandeid missiooni edenemise kohta.

Kas tegevus muutus mõttetuks, sest sümbolid ja metafoorid ei olnud küllalt hoolikalt valitud?

Sarnaselt pinge ja fookusega tuleb läbi kaaluda ka sümbolid ja metafoorid. Sümbolite mõtestamine on õppimise võti. Nende hoolikas valik ja esitlemine haaravad rühma tähelepanu ja huvi sarnaselt fookusele. Draamajuhendaja võib kasutada žeste, sõnalisi ja häälelisi märke, et muuta sümbolid tähenduslikumaks ja julgustada ning ärgitada isiklike seisukohavõtte. Sümbolid võivad mängus omandada kollektiivse tähenduse, aga sel juhul on eesmärk pigem, et iga osaleja võtaks sümboli suhtes kas poolt- või vastuseisukoha.

Selles draamaloos kasutati kahte asja sümbolina. Esimene oli astronauti ametimärk kui tema püüdluste sümbol, uhkus ning perekonna ja sõprade imetluse objekt. Teine oli missiooni ülesanne, mis sümboliseeris nende vannet, autunnet ja omavahelist vastutust. Omamoodi sümboliks sai kosmoseinimene kui süütuse, lootuse ja tuleviku võimalus. Õpilaste käsitluses muutus ka kosmoselaev ise sümboliks. See oli masin, mis etendas tulevikku purustavat jõudu. Õpilased, kes soovisid tagasi Maale lennata,

tundsid end laevas turvaliselt. Teised, kes olid vastu, lahkusid laevalt ja ehitasid planeedile oma baasi.

Mingis mõttes muutus kogu draama metafooriks. Otsusest, mida teha kosmoseinimesega, sai otsus, mida teha meie planeedi Maaga. Võõrast planeedist võis saada tulevane Maa. Kosmoseneidu ja tema tulevast kaaslast saab käsitleda nagu Eevat ja Aadamat.

Kas käsu täitmisega ja viimase kosmoseelaniku Maale toimetamisega paneksid õpilased kaalule kogu planeedi tuleviku, kuna nad ei suutnud karistusehirmus ohvrit tuua? Kas need, kes keelduvad tagasi minemast, mõistavad, kui suure isikliku ohvri nad peavad tooma uue planeedi kaitseks? Küsimus, mida kosmoseneiuga tuleks teha, muutub metafoorseks aruteluks meie planeedi kestvuse üle. Kui sümbolite tähendused ja tegevuste metafoorsus tekivad pingest ja tegevuse fookusest, tugevdavad need omakorda õppetunni eesmärgi, mida on võimalik saavutada teatud töövõtete abil.



Sekkumise kvaliteet

Kas tegevusse sekkumine oli eesmärgipärane?

Olenemata sellest, kuidas draamasessioon kavandati, kuhu suunda või millisel kombel see areneb, tuleb alati ette hetki, kus rühm hakkab draamalugu ootamatus suunas vedama, eriti kui tegu on kogu rühma improvisatsiooniga.

Draamaloos „Hädamaandumine” (lk 121) leiavad õpilased ennast arhetüüpses olukorras, kus rühm inimesi avastab järsku pärast katastroofi, et neil tuleb ellujäämiseks kohaneda täiesti harjumatus keskkonnas. Kui olukord ja rollid on selged, hakkavad rühmaliikmed uurima saart ja sealseid elamisvõimalusi. Rollis olles võib õpetaja ühineda rühmategevusega millal iganes, aga ta võib ka distantseeruda, valida kõrvaltvaataja ja jälgija rolli. Kui õpetaja on kõrvaltvaataja, siis tuleb tal otsustada, millal uuesti draamas osalema hakata, ja seejärel sekkuda.

Kui õpetaja loodud mänguolukord võimaldab eemale tõmbuda – näiteks, kui ellujäänud on pärast hädamaandumist silmad avanud, siis tekib kohe küsimus, millal sekkuda mängu. Draamalavastajatenähtav tuleb iga hetkel olla toimuvast teadlik. Ainult sündmuste käiku teraselt jälgides saab teha õigeid otsuseid. Kord segas mind tunni ajal kolleeg, kel oli „pakiline” mure. Selleks ajaks, kui ma oma tähelepanu taas toimuvale suunata sain, olin kaotanud edasiviivate tegevuste juhtlõnga.

Ma ei suutnud enam konstruktiivselt sekkuda ning selle asemel pidin draama peatama ja osalejatelt küsima, mis on nende jaoks antud hetkel tähtis.

Lõpuks ei jäänud mul muud üle, kui lasta õpilastel draama ise lõpuni viia. See on kõige halvem moodus, kuidas õpetaja saab distantseeruda. Ma ei teagi, kui mitu võimalust minetati. Osalejad polnud kogu hingeasja juures, nad lihtsalt mängisid.

Kõrvaletõmbumine võib teinekord olla mingil põhjusel vältimatu. Draamajuhendaja vajab sageli aega, et tegevusi edasi arendada, olgu siis rolli, koha, usalduse või lihtsalt loo tasandil. Mängus sees olles on draamajuhendajal kerge võtta mäng üle ja hakata domineerima, näiteks varjualuste ehitades. Mängust väljas olles ei saa ta seda teha. Distantseerumine annab ühtlasi võimaluse hiljem vajadusel uuesti sekkuda.

Sellel sessioonil, kus ma ei sekkunud, puudus fookus, väiksed grupid olid hõivatud eri tegevustega. Pidin mängu sekkuma ja uuesti fookuse seadma. Üks võimalus oli astuda mängu paikkonda tundva ränduri rollis, et ma saaksin õpilasi hoiatada üleujutuse eest, mis tuleb tõenäoliselt järgmisel nädalal jne. Kui juhendaja otsustab sekkuda, tuleb seda eelnevalt hoolikalt kaaluda. Kas rühm aktsepteerib sinu valikut? Ebaõnnestunud sekkumine tegevustesse võib draamat pärssida, see võetakse vastu ilmetul ja küsival pilgul ning jätkatakse täpselt samu tegevusi.

Sekkuma ei pea tingimata rollis olles. Draamat võib alati peatada, et olukorda klaarida. Tuleb teada, kuhu suundutakse, ja seda tuleb näiteks alarühmadele uuesti meelde tuletada, kes võivad olla liialt süvenenud ühte konkreetsesse tegevusse kogu grupi fookuse arvelt. Olukorda võib selgitada ka rollis ning see on tihti parim viis. Sageli arendab draamalugu edasi inimtunnete, uskumuste, hoiakute ja väärtuste selitamine, mis toimib narratiivsel tasandil.

Tempo on sagedane tegevusse sekkumise põhjus. Tempovahetus on draamaprotsessis väga tähtis. Kui tegevus on takerdunud, tuleb draama edasiviimiseks sekkuda. Ja kui rühm tõttab draama lõppkonflikti poole, on vaja tegevuse tempot vahest aeglustada ning kasutada refleksiooni toetavaid töövõtteid, et süveneda ja järele mõelda.

Igas draamaloos on pöördepunkt. See võib olla sisse planeeritud nagu Saksa ohvitseri tulek Esimest maailmasõda käsitlevas draamas (lk 27), või juhtub see kogemata. Õpetaja ülesanne on pöördepunkti võimalus otsemaid ära tunda ja kohe sekkuda, et kasutada seda sügavama mõistmise heaks.

Käigupealt otsustamine ehk spontaanselt tegutsemine on draama juhendamises keskne oskus ning tõenäoliselt kõige raskemini analüüsitav protsessi osa. Sekkumise ja osalemise edukus ning tegevusest kõrvaletõmbumine sõltuvad nii mitmetest teguritest ja otsustest, et ei ole ühtegi reeglit, mis võiks garanteerida

edu. Igal draamatööl on oma rütm, dünaamika ning juht peab seda tunnetama. Aeg-ajalt tuleb asuda vastandlike tegevuste juurde või grupid ümber jaotada. Näiteks draamaloos „Tüdruk nimega Räpased Riided” (lk 94) on mõne grupi puhul mõttekas pidevalt inimeste ja loomade osasid vahetada, teises rühmas võib lasta arendada inimeste ja loomade rolle kahel erineval grupil. Teinekord võib mängustiilide meelega vastandamine köita taas grupi tähelepanu ning aidata kontsentreeruda. Näiteks, kui draamaloos „Tüdruk nimega Räpased Riided” alguses tundub osalejate huvi kesine, tuleb lisaks tuua tõsieluloodaste väärkohtlemisest või vastavaid andmeid organisatsiooni *National Society of Prevention of Cruelty to Children* aruanetest. Teinekord on kohasem valitud strateegiast ja tööviisist kinni hoida. Kui rühma tähelepanu hajub, on kõige parem aeg maha võtta ja tegevuse strateegia ning võtete üle arutleda. Mõnikord jälle tundub, et rühm töötab hästi, kuid väljakutseid võiks olla enam, ning töövormi muutes saaks taset tõsta. Tähtis on rühma tajumine ja selle vajaduste tunnetamine.

See, millal peaks kõrvaletõmbuma ja millal sekkuma, on oskus, mida tuleb arendada. Õige tunnetuse saavutamiseks on vaja katsetada mõlema strateegiaga, erinevate tempode ja rütmidega ning neist kogemustest õppida.

Kuna rühma meelsust on ainult kõrvalt hinnates raske tõlgendada, on oluline ka küsida, mida rühmaliikmed käsilolevast tööst arvavad.



Küsimuste esitamine

Kas küsimused viivad tegevust edasi?

Oluline osa draamatööst on küsimuste esitamine. Seda tehakse enne ja pärast tööprotsessi ning selle ajal eri tasanditel.

Enne draamasse sisenemist on oluline kasutada suletud, infot tootvaid küsimusi, mille abil luuakse kontekst. Samuti tasub küsida tegevust organiseerivaid ja lahtisi küsimusi, mille eest sa juhina veel ei vastuta, aga millele oled valmis koos grupiga lahendusi otsima.

Arendada saab ka oskust esitada draamaprotsessis õigeid küsimusi, tehes seda õigel ajal, õigelt inimeselt/grupilt ja õigel viisil. Nõndaviisi saab rohkem proovile panna juba pühendunuid või taastada hääbuvat huvi ja paeluda tähelepanu. Samuti tasub kaaluda, kas teatud küsimusi esitada rollis või väljaspool rolli. Rollis olles võivad suletud küsimused mõnikord väga tõhusaks osutuda.

Pärast draamategevuste lõppu sobivad küsimused, mis annavad grupile võimaluse mõtiskleda draamas vajanute oskuste üle, annavad teadmisi ja avardavad arusaamu. On olemas väljend, et „teadmise kaks halvimat vormi on teadmatus ja veendumus”. Protsessdraamas töötamise eesmärgiks on pigem otsida õigeid küsimusi kui kiireid vastuseid ja kerget lahendusi.

Eri tüüpi küsimuste puhul pakume välja järgmise praktikas läbiproovitud ja tuge pakkunud rühmitamise.³⁰ Näited põhinevad lool „Räpased Riided” (lk 94).

✓ Mis? Mida?

Kirjeldab ja loetleb üksikasju, annab võimaluse osaleda ilma hirmuta ja kutsub järel mõtlema. Näiteks: „Mis liiki loomad elavad Põhja-Ameerika metsades?”

✓ Kus? Kes? Millal?

Nende küsimuste abil saab üksikasjalikumalt informatsiooni ning need aitavad luua konteksti, näiteks: „Kus asub ülejäänud küla? Kuhu jääb mets?”

✓ Sobib? Võib?

Uurivad võimalusi ja annavad võimaluse osaleda.

„Kas sobib, kui me proovime seda? Kas keegi võiks joonistada selle kaardi?”

✓ Kuidas?

Võtab arvesse tundeid, näiteks: „Mis sa arvad, mida ta sel hetkel tundis? Kuidas me võiksime siit draamatööd jätkata?” Draama sobib sümpaatia- ja empaatiavõime arendamiseks. Samas tuleks olla ettevaatlik liiga sageli esitatava küsimusega „Kuidas teile tundub?”, sest see võib mõjuda sama pidurdavalt nagu see, kui juhendaja ei palu üldse osalejatel enda ja oma rolli hoiakute üle järele mõtelda ja oma uskumusi ja hoiakuid rollikäitumistega võrrelda.

✓ Kas sina sooviksid? Kas sina suudad? Kas sina oled?

Suurendavad pühendumist, näiteks: „Kas sa oled kunagi kohanud selle küti sarnast inimest?”

✓ Miks?

Otsib sündmuste seletusi ja põhjuseid. Suur osa meie küsimustest püüabki leida vastust miks-küsimusele. Ometi on mainitud küsimus mõttetutu, kui seda liiga vara esitada. Vastus tuleb meelitada välja muid küsimusi esitades. „Miks?” on sageli kogu tunni eesmärk ja selle nimel tuleb töötada. Kui „miks” saab vastuse, on draamatöö tihtilugu läbi. Näiteks: „Olen imestunud, justkui poleks meid „Räpased Riided” loost eraldavate sadade aastate jooksul midagi muutunud. Miks inimesed ei sekku, kui nad näevad, et kedagi väärtalt koheldakse?”

Küsimusi esitatakse draamas peamiselt **refleksiooni, analüüsi ja hindamise** pärast. Refleksioon on osalejate peamine vahend draamatöö ja selle mõju mõistmisel. Ent reflekteerima ei pea üksnes arutelu vormis vahetult pärast draamaprotsessi. Nii draamatöö ajal kui väljaspool seda, nii protsessi käigus kui pärast protsessi toimuv refleksioon võib olla tulemuslik ja tähenduslik.



Välised tegurid

Kas välised tegurid mõjutasid tööprotsessi?

Kuna protsessdraama toimib järjepanu ja hoolikalt kujundatud ning kokkulepitud kujutletud olukorras, siis vajavad osalejad selle vahetuks loomiseks pikka keskendumisaega. Välissegajad võivad taolisse „uue maailma loomisse” järsult sekkuda ja protsessi lõhkuda, eriti kergesti juhtub see rühmades, kus saadakse halvasti läbi või ei olda draamas nii kodus.

Füüsilised sekkumised ruumi võivad hävitada kogu õhustiku. Piisab sellest, et telefon heliseb või mõni kolleeg ehk kõrvaline isik järsku ruumi siseneb ning seal toimetama hakkab, et tühja läheksid nelikümnele situatsiooni loomisele, usalduse järkjärgulisele tekkimisele ja sammhaaval pöördepunkti poole liikumisele pühendatud minutit. Mõnikord, korduvate katkestuste korral, ei jõutagi kavatsatud eesmärkideni ja draamatöö jääb pinnaliseks. Kõrvalistele inimestele tuleb ehk andeks anda, sest teadmatusel võib sageli tunduda, et draamatöös ei toimu suurt midagi. Dialoogiread on „kinnitamata”, õhustik sundimatu ja naeru jagub. See, et kolmkümne inimest on ühes ruumis hoolikate kokkulepete toel loonud kujutlusliku keskkonna, jääb protsessi sisetungijale märkamata.

Üks võimalus on inimestele eelnevalt seletada korda, kuidas töö ajal sisse astuda ja käituda. Enamjaolt see mõjub. Näiteks üks klassiga näidendit harjutanud draamaõpetaja seisis silmitsi tõsiasjaga, et koolis on segamised vältimatud. Ta lahendas olukorra järgmiselt: katkestuste põhjustajal on palutud siseneda kõrvaluksest ja istuda vaatajana pingile, kuniks õpetaja

leiab mahti tema juurde minna. Selline strateegia vähendab oluliselt segamisi ja sobib ka krooniliste hilinejatega toime tulemiseks.

Järgnev näide kujutab seda olukorda. Üheteist- ja kaheteistaastaste segarühmas korraldati nelja nädala pikkune ja aineülene draama- ja tehnoloogiaalane projekt. Kavandasime protsessi väga hoolikalt.

Uurisime riikliku õppekava tehnoloogiaõppe sisu ja eristasime neli laia valdkonda, millele draama kaudu õppimine eriti hästi sobiks. Need on allpool loetletud ja igaühe all on üks näide.

Teised kultuurid

Õpilane saab teada, et ka varem ja teistes kultuurides on inimesed oma igapäevaseid probleeme lahendanud tooteid disainides ja mitmesuguseid tehnoloogiaid kasutades.

Kirjeldamine ja koostöö teistega

Aitab õpilasel mõista teisi seisukohti ja seda, mida tähendab olla kellegi teise nahas.

Muutuvad vajadused

Juhendaja jälgib, kuidas õpilaste kavandid töö kestel arenevad, ja hindab neid õpilaste kavatsuste valgusel.

Toodete kavandamine ja valmistamine

Õpilased esitlevad oma kavandeid või kirjeldavad disainimise protsessi jutustades, joonistades või mudeldades, seletades, kuidas nad jõudsid antud tulemuseni.

Konteksti lõime hõlpsasti, kasutades „eksperdirüü” töövõtet. Rühmaliikmed kujutasid endast disainifirmade töötajaid, kellele pakuti lepingut projekteerida Kuu peale esimene linn. Töö käis nii, et nad saadeti esmaasukatena Kuule elama ja lähtuvalt nende kui linnaelanike vajadustest algas projekteerimine.

Esimene kokkusaamine õnnestus hästi. Siis aga sekkusid välised tegurid. Kuna teise korra ajal pidin ma ühte oma akadeemilist kirjutist viimistlema, siis jätkas draamagrupiga minu asemel inglise keele õpetaja ning algne plaan jäi ellu viimata. Kolmandal korral olin taas ise õpetamas. Olin kutsunud tundi spetsialisti, et ta tutvustaks disainimise alustõdesid. Lõunapausil helises telefon ja ta vabandas, et ei saa tulla, kuna ülemus tahab temaga kokku saada. Õpilased ilmusid tundi hilinemisega, higistena ja põlevate silmadega. Mulle öeldi, et veel kaks õpilast hilinevad, kuna

nad läksid teel draamatundi kaklema ja nad saadeti direktori juurde. Rääkisin klassi ees peamiselt iseendale. Kui mõlemad „kangelased” saabusid, siirdusime kunstiklassi, kus ma üritasin disainimise põhimõtteid õpetada. Kunstiklassist lahkusin viimasena ja draamastuudiosse jõudsin parajal hetkel, et näha ühte nurka lennutavat lõõki. Ohver hakkas nutma ja mina võtsin ette kodukootud Bruce Lee, kes puhkes samuti nutma. Otsustasin lõpetada ja saatsin õpilased koju. Välised mõjurid olid saanud ülevõimu.

Meeleolu on oluline tegur. Draamajuhendaja enda tuju on väga tähtis. Et protsessdraamat käivitada, peab ta olema heas tujus. Alati see ei õnnestu ning ei saa ka nädalate kaupa loota tugevat panustamist ja kõrgendatud entusiasmi. Kui sul pole selleks tuju, ära üritagi, see võib tuua enam pettumusi kui tulu. Toetu rohkem harjutustele, väikerühma improvisatsioonidele või proovidele. Samuti tuleb arvestada õpilaste, st kogu rühma, mitte ainult üksikindiviidide meeleoluga, kuigi õpetaja peabki kogu rühma nimel üksikute tujudest võitu saama. Draamatunnile eelnevad sündmused mõjutavad otseselt grupiliikmeid. Kogenud draamajuhendaja oskab nii rühma kui üksikliikmete meeleolusid lugeda ning valida kohase tegutsemisviisi.

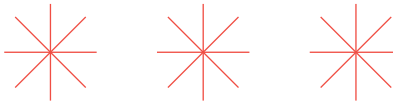
Kõige olulisem draamatöö väline mõjur on ehk rühma sisekliima. Paljud tõelised raskused protsessdraama õppes johtuvad rühma kehvast sisekliimast³¹. Üks ja õige lahendus halbade suhete parandamiseks puudub. Draamatöö kaudu saab inimene teiste seisukohalt mõtlemise kogemuse, aga seda ei juhtu enne, kui nii õpetajat kui ka teisi rühmaliikmeid usaldatakse piisavalt. Mõnikord ei luba täielik usalduse puudumine draamatööd üldse alustadagi. On siiski olemas rida võtteid, mida võib säärestes olukordades kasutada. Need on iga väärt õpetamisprotsessi loomulik osa, aga kiiva kiskunud grupisuhete lappimine võtab kaua aega. Võib keskenduda näiteks draamaleppele ja püüda sellest kinni hoida. Rühma sisekliimat tuleb üheskoos positiivses võtmes ja otsekoheselt käsitleda. Kui kokkulepet rikutakse, tuleb arutleda sanktsioonide üle ja need kehtestada.

Rühma kõiki liikmeid tuleb vahetpidamata positiivselt ära märkida. See ei tähenda, et pettumust ei tohiks väljendada. Rahurikkujate puhul tasub lihtsalt kaaluda teistsuguseid töövõtteid: rakendada neid tehnikutena, häälte salvestajatena, arvuti taga või valgustajatena. Ka teisi draamaspetsialiste või huvilisi võib vaatama kutsuda, aga taolist „kolmanda dunaamika” sekkumist ei tohiks halva sisekliimaga rühma puhul kuritarvitada.

Kui ka ainult üks isik või väike grupp segab rühmatööd, võib selle läbiviimine osutuda raskeks, kui mitte lausa võimatuks. Sageli hakkavad rühma teised liikmed draama pidurdajaid ja leppe rikkujaid korrale kutsuma. Samas oleme olnud tunnistajateks kordadele, mil draamatöö on käitumishäiretega isikutele andnud võimaluse õnnestuda ja entusiastlikult edasi tegutseda. Näiteks vangidega tööst saadud pidevalt korduv tagaside on: „See (draamatöö) annab meile kolmeks päevaks puhkust igasugusest jamast.” (Või kui pikast projektist on parajasti jutt.) Teisalt on kogemusi, kus üks ja ainus rühmaliige suudab saboteerida huvitatud ja innustunud gruppi, nii et tema rühmast väljaheitmine on ainus võimalus. „Meil oli suurepärase rühm, enne kui ... tuli hulka.” Üks vaataja publikus võib rikkuda sadade teatrielamuse, sama võib juhtuda ka draamaõppes. Erinev on ainult see, et draamatöös on hulgaliselt võimalusi kokkulepeteks, enne kui etendus otsa saab.

Mõned halva sisekliimaga rühmad suudavad aeg-ajalt leida draama edasiviimiseks ühise keele. Draamajuhendaja tegutsemine ja ettevalmistus ei ole ainsad mõjurid ega pruugi tingimata alati protsessi päästa. Välised tegurid võivad olla liiga probleemsed ja ikkagi draamatööd takistada. Neil juhtudel peaks „minna laskma” ja varuplaani koostama. Parem lõpetada sessioon pärast kümnet minutit kvaliteetset tööd, kui püüda neljakümne minuti kaosega toime tulla. Kui seegi ei aita, siis tuleb õpetamisstiil üle vaadata, näiteks võtta kasutusele muu didaktiline lähenemine või toetuda nii üksikisikutele kui tervele rühmale antavatele ülesannetele.

Kokkuvõttes – eesmärkidest kõrvalekaldumist tuleb ikka ette, sest kõik tegurid ei ole kontrollitavad. Üksikisikut ja rühma ei saa sundida kujutlema, mängima, keegi teine olema ja esinema. Draamajuhendajatena tuleb meil sellega arvestada, jääda stoiliseks, endale andeks anda ja järgmisel sessioonil taas edasi võidelda.



DRAAMATÖÖ REFLEKSIOONI KORDUSKÜSIMUSTIK

Kokkuvõte

Kas draamalepe rahuldab mõlemat osapoolt?

Kui ei, siis:

- ✓ Kas järgmisel kokkusaamisel on vaja draamalepet uuendada?
- ✓ Kas rühma omanikutunnet on võimalik tugevdada draama sisu ja vormi valikuga?
- ✓ Kas pikaajaline leping tuleb ümber sõnastada?

Kas õppeväljundid on osalistele arusaadavad?

Kui ei, siis:

- ✓ Kas tuleks eraldi loetleda draamaoskused, sotsiaalsed oskused, arusaamise ja sisuga seonduvad õppeväljundid ning rühmaga neis kokku leppida?
- ✓ Kas õppeväljundid on sobimatud ja kas need tuleks uuesti kokku leppida?
- ✓ Kas rühm on omavastutusest teadlik või tuleb seda neile veel selgitada?

Kas sinu eesmärgid on asjakohased?

Kui ei ole, siis:

- ✓ Kas antud grupile tuleks teistsugused eesmärgid seada?
- ✓ Kas mõnele isikule tuleks teistsugused eesmärgid seada?
- ✓ Soovid sa juhendajana midagi selles draamatöös tõsiselt uurida?
- ✓ Kas draama lähtekoht haarab sind kaasa?
- ✓ Suudad sa välja tuua, mis sind valitud materjali vormis ja/või sisus köidab?
(Kui sind ei köida miski, pole seda mõtet ka rühmalt oodata.)

Kas osalejatele olid rollid arusaadavad ning leidsid edasiarendamist?

Kui tõhus oli sinu mängitud roll (kui hästi õnnestusid oma rollis)?

Kui ei, siis:

- ✓ Kas rollide staatus oli paigas? Kas need kattuvad liialt tegeliku elu rollidega? Kas tuleks kasutada alternatiivseid rolle, mis on kas kaugemal või lähemal osalejate tegelikule staatusele?
- ✓ Kas rollid olid eakohased ja kas neisse sisseminek oli piisavalt turvaline?
- ✓ Kas osalejatele anti piisavalt võimalusi uusi rolle omaks võtta, neis püsida, neid edasi arendada ja nende kaudu teistega suhelda?

- ✓ Kas sinu valitud rollisuhe toimis? Kas sinu valitud hääregistrit, hoiakut, žeste jne tõlgendati nii, nagu sa oli ette näinud? Kas endale võetud roll polnud ehk selleks, et hästi toimida, liiga lähedane su enese isikule? Kas tuleks rolli vahetada? (Kord juba sündinud rolli registrit on raske vahetada.)
- ✓ Kas rollis-partneri kaasamine oleks võinud abiks olla? Juhul kui seda tehti, kas see oli tulemuslik?
- ✓ Kas ettevalmistatud rollid oleksid võinud abiks olla? Juhul kui neid rakendati, kas need olid tulemuslikud?

Kas olukord oli selge, arusaadav ja toimiv?

Kui ei, siis:

- ✓ Kas pinge oli piisavalt läbi mõeldud ja komponeeritud, see tähendab, kas osalistel oli selge ettekujutus eelnevatest sündmustest hetkel, kui nemad draamaprotsessi lülitusid? Kas ülesanne oli selge ja kaasahaarav?
- ✓ Kas sa ikka löid vastava õhustiku, näiteks kas kasutasid valgustust, ja kas see mõjus?
- ✓ Kas ruumikujunduse loomine, juhul kui sa seda tegid, toetas, oli kohane ja mõjuv?
- ✓ Kas füüsiline ruum oli korras ja puhas? Kas kujuteldav ruum sai osalejatele võimalikult üheselt määratletud?
- ✓ Kas olemasolevaid vahendeid kasutati täienisti ja kas konteksti loomiseks tehti eelnevat uurimist?
- ✓ Kas osalejad reageerisid adekvaatselt loodud õhustikule ja kas nad tahtsid seda edasi arendada?

Kas tegevuse fookus ja pinge olid arusaadavad?

Kui ei, siis:

- ✓ Kas lähtekoht tekitas huvi?
- ✓ Kas materjalis leidis piisavalt pinget, et pühendumist saavutada?
- ✓ Kas sa oskad eritleda võimalikke pingeid, mida võinuks mängu lisada?
- ✓ Kas draamatöös oli mängulusti, lõbu ja huumorit?
- ✓ Kas perspektiiv (sündmused, mis juhtusid enne draamatöö lähtemomenti) oli selgelt määratletud?
- ✓ Kas tegevuse tähendus jäi ebaselgeks, sest sümbolid ja metafoorid puudusid?
- ✓ Mis sobiks sümboliks/millele tuleks lisada tähendust, et draamatöö muutuks sisukamaks?

Kas töövõtteid kasutati pigem esteetilise ruumi loomiseks, st dünaamiliselt mitte mehaaniliselt, kontrollimaks olukorda?

- ✓ Kas töövõtete kasutamine andis osalejatele võimalikult selgeid, saavutatavaid, huvitavaid ja ka eneseületamist nõudvaid ülesandeid? Kas kasutatud töövõtted löid usaldust?
- ✓ Kas tempo oli liiga kiire või liiga aeglane?
- ✓ Kas gruppide suurused vahetusid rühmatöös?
- ✓ Kas sa veeretasid draama käigus rühma teele intellektuaalseid, füüsilisi, emotsionaalseid ja vaimseid proovikive?
- ✓ Millised töövõtted toimisid hästi, millised mitte? Milliseid muid võtteid oleks võinud rakendada?
- ✓ Kas sa kasutad ootuspäraselt ühtesid ja samu töövõtteid ning tehnikaid oma draamatöös? Kas sa oled valmis proovima ja riskima ka tehnikates, milles sa ennast nii väga kodus ei tunne?

- ✓ Kas sa oled valmis küsima töövõtete osas rühma arvamust ja laskma neil endil vormi valida?

Kas sinu sekkumised olid eesmärgipärased?

Kui spontaanselt suutsid sa reageerida grupi ideedele ja emotsioonidele?

Kui mitte, siis:

- ✓ Kas sa distantseerusid tööst õigete hetkedel?
- ✓ Kui kasulikud olid su sekkumised?
- ✓ Kas peatasid draamatöö, et olukorda selgitada, ja juhul kui jah, siis kas see töötas?
- ✓ Kas draamatöö mõnes faasis tekkis vajadus lisaselgituste järele?
- ✓ Kas tempo oli õige (liiga aeglane/kiire)?
- ✓ Kas tempo vahetus piisavalt?
- ✓ Kas töösse oli kavandatud pöördepunkt? Kuidas see õnnestus?
Kas sa saavutasid sellega oodatud mõju?
- ✓ Kuivõrd olid sa ise tööst haaratud? Kuivõrd olid sa ise rühmaga kaasas:
kas sul tuli pingutada või töötasid ajast üle või vastupidi?
- ✓ Kas sa häälestasid töömeeleolu õigesti, nõudes mõnel hetkel ehtsust ja pühendumist, lubades teinekord jälle naeru ja kõrvaletõmbumist?
- ✓ Kas rühma liikmed jätkasid iseseisvalt tööd, kui sina kõrvale tõmbusid?

Kas su küsimuste esitamise tehnika oli tõhus?

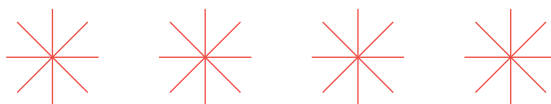
Kui ei, siis:

- ✓ Kas sa kasutasid suletud küsimusi ja kui tõhusalt sa neid rollis kasutasid?
- ✓ Kas sa kasutasid sisu loomist hõlbustavaid täiendavaid küsimusi?
- ✓ Kas sa ise otsisid mõnele võtmeküsimusele vastust?
- ✓ Kas sa küsitlesid osalejaid, olles ise rollis?
- ✓ Kas sa küsitlesid rohkem üksikisikuid või gruppi?
- ✓ Kas sa leidsid aega üksikute osalejatega vaikselt rääkimiseks ja küsimuste esitamiseks, samal ajal kui ülejäänud rühm töötas?
- ✓ Kas su küsitlemismeetod oli pädev? Kas see toetas, soodustas, õhutas ja andis aega refleksiooniks?
- ✓ Kas draamasse oli planeeritud piisavalt aega refleksiooniks ja analüüsiks?
- ✓ Kas sa varusid draamatöö lõppu piisavalt aega tagasiside andmiseks?
- ✓ Kas rühma tuli küsitleda ja aidata rollidest välja tulla?

Kas välised tegurid võtsid draamatöö ajal võimust?

Kui nii, siis:

- ✓ Kas katkestused olid probleemiks? Kuidas saaks neid tulevikus vältida?
- ✓ Milline oli osalejate meeleolu draamatöö alguses?
- ✓ Kuidas sa seda märkasid?
- ✓ Kui rühm või mõned selle liikmed segasid tegevust, kas üritasid siis lühi- ja pikaajaseid eesmärke tasakaalustada, ning kuidas see õnnestus?
- ✓ Kas rühma sisekliima vajab sinu meelest vahendeid, millega olukorda kontrolli alla saada ja motivatsiooni tõhustada?



DRAAMALOO ARENDAMINE – NÄIDE KAVANDAMISEST

- 1 ✓ Määratle idee, küsimus, tunne, mõte, kujutluspilt, mõiste, lugu, tekst või teema, mida soovid draamatöös käsitleda.
- 2 ✓ Mõtiskle ainese sisu, sellega seonduvate kujutluspiltide ja töövõtete üle, mis sobiksid sinu algideega ning aitaksid seda edasi arendada.
- 3 ✓ Määratle võimalikud õppeväljundid ja õppimiskohad, mida antud draamaloosse kavandada.
- 4 ✓ Mõtle võimalike õppeväljundite valguses uuesti ideed ja töövõtted läbi.
- 5 ✓ Tee esialgne visand: mis järgneb millele.
- 6 ✓ Koosta teine, viimistletum visand.
- 7 ✓ Mõtle järele, kas leidub veel materjali, millega saad õppimist rikastada.
- 8 ✓ Mõtle ka draamaainese võimalikule hargnemisele ja jätkutöö arengutele.
- 9 ✓ Kaalu veel õppimiskohti.
- 10 ✓ Proovi kavandit rühmaga ja seejärel kohenda seda kogemuse valguses.

„Vihmaaeg” – näide

- 1 ✓ Määratle idee, küsimus, tunne, mõte, kujutluspilt, mõiste, lugu, tekst või teema, mida soovid draamatöö abil käsitleda.

Neid võib otsida üksi või ka rühmaga, kaaludes kõiki ideid. Antud näite aluslooks valis grupp loo „Vihmaaeg”, mis pärineb Ghanast ja mida on algselt esitanud jutuvestja Inno Sorcy.

Vihmametsas tuleb hooaeg, mil taevas läheb mustaks ja õhk muutub kollaseks. Kõik kohalikud elanikud teavad, et siis algab vihmaaeg. See algab ühe piisa langemisest lehele, ent mõne aja pärast uhub vee jõud endaga kaasa kõik. Ükski elav olend, kes pole vihma perioodiks ehitanud varjualust ega varunud süüa, ei jää ellu. Vihma periood kestab mitu kuud, sel ajal ei kasva rohuliblegi ega ole kübetki võimalik hankida.

*Ühel sellisel päeval, kui vihmaaeg oli algamas ja taevaluugid avanesid, istus väike orav oma kodulävel jõe kaldapervel asuval tohutul puul. Orav oli endaga rahul, sest tal olid suured tagavarad. Pole midagi paremat kui kindlustunne, et sul on katus peakohal ja piisavalt toiduvaru, et rasked ajad üle elada. Orava kodu oli parajalt suur ja vihma vastu hästi kaitstud. Ta oli töötanud palehigis, et puu pehmemasse ossa endale kodukoobast uuristada. Esmalt oli orav kõhelnud, kas ta üldse jaksab piisavalt suurt auku uuristada. Lõpuks õnnestus tal närida paras pesa oma väikese voodi jaoks ning mahutada selle alla väärtuslikud toiduvarud. **Ta oli veel terve nädala üritanud koobast suuremaks kaevata, aga asjata. Isegi kari kopraid poleks suutnud tüve ülejäänud ossa auku närida – see oli kõva kui teras. Igatahes võis orav kindel olla, et siin sai olla vaid üks kodu ja see kuulus talle.***

Orav istus oma pesa ukseavas ja vaatas, kuidas väiksest veenirest jõe põhjas sai esmalt oja, siis jõgi ja lõpuks vihaselt keerlev vetevoog. Kõik, mis vähegi ripakil, uhuti allavoolu. Parajasti siis, kui orava kodust liugles mööda üks suur palk, silmas ta midagi vees hulpimas – keegi üritas asjatult kaldale rabeleda. „Siiapoole!” hüüdis orav, ja ime küll, see olend justkui kuulis teda läbi trummeldava vihmavalingu. Igatahes võitles ta ennast kalda poole ja sai kinni orava pesapuust väljaturritavast juurest. Elukas üritas pervele ronida, see aga oli nii mudane, et ta libises tagasi vette ja vool oleks ta peaaegu minema kandnud. Tal õnnestus uuesti juurest haarata ning ta hakkas end kaldale upitama. Veidi maad suutis elukas ennast ülespoole tõmmata, siis libises tagasi. Üritas seejärel kolmandat korda ning pääses hädavaevu kaldapervele. Seal ta siis raputas maha muda, lehed ja oksad ning nüüd nägi orav, et tegemist oli erakordselt suure okasseaga.

„Tule sisse ennast kuivatama,” ütles orav ja okassiga pressis end orava väiksesse kuiva pessa. „Ole hea, võta midagi hamba alla ja heida voodisse puhkama, oled kindlasti rampväsitud,” pakkus väike orav. Okassiga ei kostnud sõnagi, mühatas ainult, samal ajal kui ta orava toitu sisse ahmis. Seejärel vajus ta silmapilkselt sügavasse unne. Varsti varjutas okassea norskamine vihma pahina ning väike oravgi tundis, et ta on rampväsitud. Selja taga oli pikk päev.

Orava kodu oli tõesti väike ja seal polnud õieti ruumi rohkem kui ühele. Kuna okassiga magas nüüd orava voodis, siis ainus pikaliviskamise koht jäi põrandale voodi kõrvale. Orav tõmbus sinna kerra ja oli just silma looja laskmas, kui pinn! – üks okassea okkaist torkas talle külge. „Aih!” karjatas orav. Siis taas – pinn! – torkas teine okas, kui siga end unes pööras. Nõnda kestis see terve öö. Iga kord, kui okassiga pööras, torkisid teravad okkad orava selga. Sel öösel ei saanud ta sõba silmale.

Okassiga ärkas järgmisel hommikul hilja. „Tere hommikust, okassiga!” ütles orav. „Sa magasid ja sõid nii hästi, kas tunnend nüüd end paremini?” Kuna orav sellele mingit vastust ei saanud, jätkas ta: „**Meie maal on selline komme, et sa võid viibida külas kolm päeva ja kolm ööd. Kõik, mis kuulub mulle, kuulub ühtlasi sulle.**”

Okassiga mühatas jälle ja andis mõista, et kõht on tühi. Orav andis talle taas süüa ja siis veel lisagi. Okassiga veetis terve päeva süües ja magades. Tõenäoliselt on ta kõigist neist võitlustest väsinud, leidis orav põhjenduse. Aga kui ta oma pesa lähel istus ja vetevoolu jälgis, ei suutnud ta mõelda muule kui sellele, kuidas tema väärtuslikud toiduvarud hetk-hetkelt kahanevad.

Ka järgneva öö magas okassiga sügavalt. Jällegi, iga kord, kui ta liigutas – pinn! – torkasid teravad okkad põrandal magavat oravat. Ta vaatas voodis magavat okassiga ja mõtles, et seda ööd ta üle ei ela. See oli liig mis liig, ent orav teadis oma maa kombeid – veel üks öö tuleb kuidagi välja kannatada, mõtles ta.

Järgmisel päeval tundis orav end kehvasti. Kuidas ta ka püüdis, kuidagi ei suutnud okassea vastu sõbralik olla. Sellest hoolimata andis ta ikka ja jälle külalisele süüa. Ja kui okassiga magama suikus, istus orav lävepakul ja silmitses üksisilmi paduvihma ning veevoogu jões.

Kolmandal ööl, just siis kui okassiga hakkas uinuma, ei suutnud orav ennast enam valitseda. Ta oli hullusti vaeva näinud, et endale pesaauku kaevata ja toiduvarusid koguda, ja okassiga oli kõik ettepandu ta nina all lihtsalt pintslisse keeranud. Selja taha jäid kaks magamata ööd. „Okassiga!” ütles orav. „Meie maal on selline komme, et külalist tuleb kolm päeva ja kolm ööd kostitada. Sa võid veel mu külaline olla, aga täna öösel tahan ma oma voodis magada.” Okassiga mühatas midagi ebamäära, keeras end voodist põrandale ja vajus sealsamas unne.

Orav ronis oma voodisse ja oli just magusasse unne vajumas, kui – pinn! – okassiga end põrandal ringi pööras ja ta terav okas otse läbi madratsi oravat torkas. „Aih!” hüüdis orav. Ja siis taas – pinn! – ja uuesti – pinn! Nõnda möödus kolmas öö.

Järgmisel hommikul oli orav maruvihane. Ta polnud silmatäitki maganud. Raev oli nii suur, et ta ei saanud sõnagi suust. Käsi ei tõusnud okasseale isegi toitu pakkuma, vaid orav lasi tal ise endale ette tõsta, mida okassiga usinalt tegigi. Viimaks hakkas päevavalgus öö ees taanduma. Kätte jõudis viimase päeva õhtu.

Viimaks ütles väike orav: „Okassiga, meie maa seaduste kohaselt olen ma sind kolm ööd ja kolm päeva välja kannatanud. Kõike, mis mulle kuulub, olen ma sinuga jaganud. Kombekohaselt soovin sulle nüüd head teed ja õnn kaasa. Nägemist!”

Okassiga ajas nüüd end püsti, **täites kogu ukseava. Ta vaatas** esimest korda terve külaskäigu jooksul **väiksele oravale otsa.**

„Mis sa sellega tahad öelda?” mühatas ta.

„Tahan öelda, et sul on nüüd aeg minema hakata,” ütles orav. „Nägemist!”

Okassiga tegi teist korda suu lahti: „**Kas sa tahad öelda, et ma pean minema ööseks paduvihma kätte, mis kindla peale kestab veel terve kuu, paduvihma kätte, kust ei leia ivagi hamba alla, kus pole mingit pelgupaika, ega ole ka võimalik midagi üles ehitada, ja kus ma kindla peale nälga suren?**”

Orav vastas: „Mind see ei huvita, ma palun sul lahkuda minu kodust, mille ma olen raske tööga ehitanud ja toidukraamiga varustanud, et vihmaaeg üle elada. Jah, sa pead siit ära minema.”

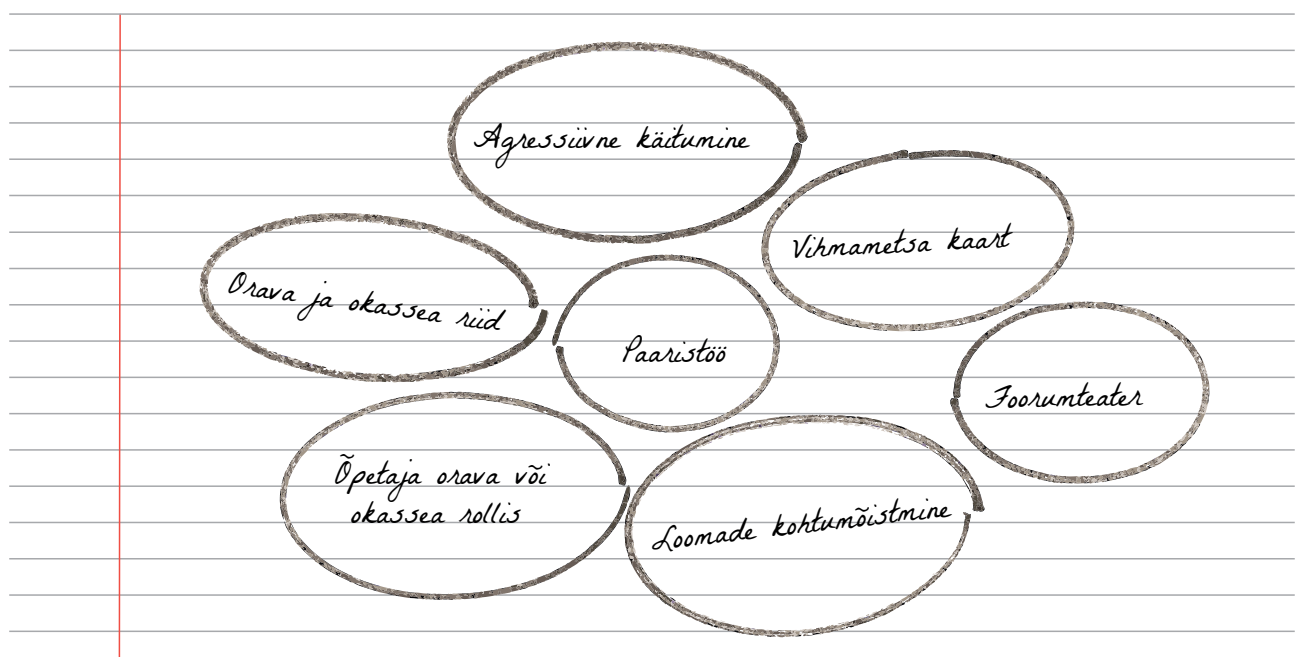
„Orav, sa ei mõtle seda tõsiselt,” ütles okassiga.

„Okassiga, kas sa ei mõista. Sa pead minema. Me mõlemad siia ei mahu. See on sinu probleem!”

Okassiga keeras selja vastu ukseauku, vaatas oravale otse silma ja lausus:

„Ei, see ei ole minu probleem, hoopis sinul on probleem!”

2 ✓ Ideede arendamise etapp



3 / Võimalike õppeväljundite määratlemine

Unusta reeglid, selles etapis genereeri ainult ideid. Seda võib teha järgnevate jaotuste all:

A draama- ja teatrioskused ning teadmised:

rollimäng	hääletöö	*	rollitöö	*	allegooria ja analoogia
*	jututõnga/intriigi arendamine	*	rollikujude interaktsioon		

B sotsiaalsed ja personaalsed oskused:

ideede esitlemine	*	rollikäitumine	*	draamatöö võrdlemine oma elukogemusega
-------------------	---	----------------	---	----------------------------------------

C võimalikud õppimisteemad – elulised oskused:

enesekehtestamine	*	agressiivsus ja eneseohverdamine.
-------------------	---	-----------------------------------

4 / Ideede ja töövõtete uuesti läbi töötamine

Eelmises punktis (3) esile tõusnud eesmärgid vajavad mingit vormi. Situatsioon, tegelaskujud, tegevuskoht, fookus ja perspektiiv (pea-eesmärk) tuleb muuta tegevuslikuks kavandiks. Allpool on ideed visandatud võrguskeemina.



5 / Esimene visand

Proovi need elemendid ühendada nii, et rühma saaks hõlpsalt loosse haarata ja tervik tuleks huvitav. Pea silmas loo arengut. Kui seal on tühje kohti, mis võivad tekitada segadust ja kahandada huvi, täienda lugu – see tähendab, mõtle, kuidas võiksid seda draamapinge ja teatrivahendite abiga köitvamaks teha.

Esimene visand on oluline samm, seetõttu mõtle see hoolikalt läbi:

- Millega kohe alguses huvi äratada?
- Kas draamalugu pakub piisavalt ainet pühendumiseks ja kas see on usutav?
- Kas loost leiab piisavalt dramaatilisi kohti, millega rühma köita ja mida lavastusega toetada?
- Kas draamatöö igas etapis on piisavalt selged rollid, olukord, fookus ja perspektiiv?

1. Loomarolli omaksvõtt - mäng, kus iga rühmaliige tuletab enda nime esitähedest looma nime.
2. Jutusta lugu kohta määratledes - jutustamine.
3. Proovi kasutada foorumteatrit, et probleemile lahendust leida.
4. Mõjuta jutustamise abil draamategevust nõnda, et selles osalejad ei saaks kasutada lihtsaid lahendusi.
5. Proovi erinevaid lahendusmustreid - haara kõik kaasa rollitöösse. Kuidas?
6. Anna igalehele võimalus valida, kas okassiga jääb ellu või sureb, kui ta välja kihutatakse.
7. Võrdpilt, analoogia, allegooria - rühmatöö.

6 / Teine visand

Pane draamalugu sellisena kirja, nagu õigeks pead. Pea silmas loo struktuuri ja muutuste põhjuseid, töövõtete kohasust, draamaelementide olemasolu, vajaliku lisainfo kättesaadavust ning selle kasutamiseviisi, nagu ka võimalikke väljendusvahendeid ning esitatavaid küsimusi. Aseta end osaleja seisukohale ja kujuta ette, kuidas sa ise tegutseksid ja kuidas vastaksid esitatud küsimustele ja ülesannetele. Kas draamaloos ikka leidub alupärast pinget või mängulisust?

1. Draamalepe. Tutvusta probleemide rolli Ghana traditsioonis.
2. Mäng. Tuleta oma nime esitähedest järgi looma nimi.
3. Markeeri koht. Kasuta mingit aafrikapärase tekstilimaterjali.
4. Jutustamine. Kinnista olukorda ja fakte: kõik peavad mõistma, et pesa on väike ja ilma varudeta on võimatu vihmaajal hakkama saada.
5. Võtmeküsimus. Mida orav saab antud olukorras teha?
6. Selgita seda - jutusta tähtsamate episoodide kaudu. Jutusta küsimusi küsima.
7. Rollis-õpetaja, rühm on publiku rollis. Tule hetkeks rollist välja.
8. Foorumteater. Jutusta kõiki ideedega välja tulema. Hoia tervikut koos.

9. Lahendus olgu järgmise etapi alguseks - anna kaks alternatiivi:

a. okassiga saab surma,

b. okassiga jääb ellu, aga on sandistatud.

Juhi rühma tähelepanu kummagi valiku tagajärgedele.

10. Kogu rühm rollis. Opetaja ja rühm on vihmametsa valitsuse rollis.

Analüüsige orava käitumist ja viige ta loomade nõukogu ette.

7 / Tee vajaminevate asjade nimekiri

Mõtle töö etappidele. Kas neid tuleks ilmestada või esile tõsta teatrivahenditega: valguse, muusika, rekvisiitide, lavapildiga?

Aafrika (Ghana) tekstiilmaterjal, või midagi, mis sobib kujutama orava kodu.

8 / Jätkutöö

Mõtle, milliseid tegevusi või töövõtteid ei ole selles loos veel kasutatud ja mida võiks veel ette võtta, kui draamalugu liiga kiiresti käima läheb, või vastupidi – ei käivitu üldse.

- Püüa improvisatsioonides taastada okassee varasemat elu.

Miks on temast kujunenud selline karakter?

- Analoogilised situatsioonid (vanemad grupid)

- Skulptuuritöö

- Laul ja liikumised (noorematele)

- Vihmalaul

9 / Eesmärkide selitamine

Mida sina kui õpetaja kavatsed ja loodad saavutada?

Millised on sinu õppeväljundid?

Mida õpilased suudavad teha?

Seleta rühmale, et draamatöö on nii taibu- ja intellektiharjutus kui ka uurimisretk tunnete valda. Miks just seda draamalugu mängida?

OSKUSED JA ARUSAAMINE	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISALAD
Oma valikud, häälekasutus, allegooria	Rollis tegutsemine Oma ideede esitlemine	Rõhumine Enesekehtestamine

10 / Proovi lugu praktikas

Vaata, kuidas toimib. Mida võiks lisada, muuta või vähendada?

Jätka arendamist, kuni draamalugu on sinu meelest valmis.

Vihmaaeg

Põhineb Inno Sorcy jutustatud Ghana rahvajutul.

* Eesmärk

Leida mängurõõmu draamatööst.

Pakkuda võimalusi loovaks tegevuseks, millest kasvab välja oma draamaprojekt.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISALAD
<ul style="list-style-type: none">✓ Endale ja draamatööl sobiva materjali valik✓ Erinevate hääle- ja liikumis- nüansside kogemine✓ Toimivate draamavormide läbiproovimine✓ Arusaamine draamatööst kui mängust✓ Mõistete „kultuur“, „allegooria“ ja „analoogia“ mõistmine ning rakendamine	<ul style="list-style-type: none">✓ Kokkuleppimine✓ Rollis tegutsemine✓ Teadmiste/faktide kokkuviiimine ja ühendamine✓ Ideede arendamine ja nende esitlemine	<ul style="list-style-type: none">✓ Enesekehtestamine✓ Rõhumine✓ Isiklikud võtted raskustega toimetulemiseks✓ Ausus, õiglus ja kaastunne✓ Sissevaade Ghana kultuuri ja traditsioonidesse

* Vahendid

Aafrikapärase kangatükk orava koduks.

* Draamalepe

Palu klassil istuda ringis.

„Selles draamatöös uurime me üht Aafrika rahvajuttu, mis lõpeb konfliktiga. Nii mõneski Aafrika paigas, nagu näiteks Ghanas, õpetatakse lapsi kodus, rääkides neile lugusid. Pere koguneb pärast õhtusööki kokku ja vanemad vestavad konfliktiga lõppevaid jutte, milles loo tegelased on sunnitud tegema väga tõsiseid valikuid, et probleeme lahendada. Pereliikmed arutlevad siis selle üle, kuidas keegi antud olukorras käitaks, ja sellisest diskussioonist õpitakse palju. Meie eesmärk on uurida üht sellist konfliktsituatsiooni.

Kuigi see lugu räägib loomadest, ei tähenda see, et see oleks ainult lastele mõeldud. Paljudes kultuurides on loomajutud võrdpildid – olukord jutustuses sarnaneb olukorrale päris elus, teiste sõnadega – probleemlugu annab võimaluse kõrvutada kahte olukorda. Taolise õppimise mõnu ja mõju seisnevad selles, et nõnda on võimalik vaadelda kõiki situatsioonid peituvaid võimalusi ja tagajärgi.

Edaspidi on meil draamatöös vaja, et igaüks mängiks ühe looma rolli. See ei tähenda, et peaksime selle looma moodi tegutsema. Eesmärk on keskenduda valitud looma hoiakutele, aga tegutseda inimestena, nagu ikka tegutsetakse.”

Selline võiks olla draamaloo sissejuhatus täiskasvanuile, samas kui lapsed naudiksid kindlasti just füüsiliselt loomade mängimist.

* Mäng

„Tõuske püsti. Tuletage igaüks meelde mõni troopilistes vihmametsades (džunglis) elutsev loom. Looma nimi peaks algama sama tähega, millega teie ees- või perekonnanimi, näiteks Piia-Panter või Krokodill-Kreem. Kui olete nime leidnud, istuge maha. Mõned nimed võivad olla keerulised. Kui te ise ei leia endale nime, siis saavad teised aidata, aga lõpliku valiku teeb igaüks ise.”

Korrake läbi kõigi leitud nimed ja kui kellelgi see puudub, las rühm aitab hädast välja. Kinnita neile, kes valisid sama looma, et grupis võib olla neli leopardi või kaks madu – see ei takista draamatööd.

* Ruumi määratlemine

Vaja läheb niipalju kangast, et selle peale mahub kaks inimest külje külje kõrval pikali. Aafrikapärane kangas oleks hea, veel parem, kui see on Ghana rahvusliku mustri riidetükk. Samal ajal, kui sa kanga lahti rullid ja põrandale asetad, võid jutustada:

„Pidage meeles oma valitud loomanime. Neid pole teil veel vaja, sest kõigepealt ma räägin teile ühe loo. Lugu lõpeb suure riiuga, ja just seda hakkame uurima. Loo nimi on „Vihmaaeg”. Aafrikas antakse lugusid inimeselt inimesele ja põlvest põlve jutustades edasi. Mitte sellepärast, et seal poleks raamatuid, vaid neile meeldib jutte vesta. Katsuge meeles pidada kõiki selle loo üksikasju, sest neid läheb hiljem tarvis, ja võib juhtuda, et te tahate sama lugu kunagi teistele edasi rääkida.”

* Jutustamine

Vesta lugu, tõstes esile kohti, mis on paksus kirjas. Need on tähelepanu teritamiseks, annavad draamatööle raami ja loovad pinget. Allakriipsutused on meelega valitud: lugu jõuab neis kohtades haripunkti. Ära loe juttu otse maha, vaid proovi seda pigem jutustada. Sellega kannad ühtlasi edasi jutuvestmise traditsiooni.

* Võtmeküsimus

„Sellega lõpeb meie lugu... Mina mängin nüüd ukseavas seisvat okassiga. Mida orav teeks? Kas kellelgi on ettepanekuid, mida orav võiks ette võtta?”

Kui keegi rääkima hakkab või käe tõstab, palu teda enda kõrvale tulla ja oma ideed nõnda jagada, et kõik kuulevad.

* Olukorra selgitamine

Korda ettepanek lühidalt üle, nõnda et rollid, fookus, olukord ja perspektiiv oleksid selged. Küsi ettepaneku tegijalt:

„Kas sa tahaksid seda olukorda proovida, et näha, kas su ettepanek toimib? Kas sa oleksid nõus mängima praegu orava rolli?”

Kui see isik ei soovi, küsi teistelt, kas keegi tahaks tulla kõnealust ideed katsetama. Vahetult enne alustamist selgita:

„Hoiatan sind ette, ma ei kavatse sulle situatsiooni kergemaks teha. Võib juhtuda, et sul ei lähe korda vastasseisu muuta, aga sa oled vähemalt üritanud. Võib juhtuda, et me proovime mitut võimalust, enne kui leiame sellise, mis aitab. Teised võivad idee paikapidavust hinnata, aga alles pärast seda, kui me oleme lõpetanud. Tuleme nüüd tagasi selle koha juurde, kus okassiga ütleb: „Ei, see ei ole minu probleem, hoopis sinul on probleem!”

Hüva. Kas küsimusi on?”

* **Rollis-õpetaja, rühm aktiivse publikuna**

Alustage tegevust kohast „... see ei ole minu probleem, hoopis sinul on probleem!“. Mängi okassea rolli, kuidas heaks arvad, peaasi, et sa ei lase oraval peale jääda. Kui agressiivsus ei suuda orava plaani nurjata, tõmbu tagasi ja ürita koputada ta südametunnistusele („Aga sina ise kutsusid mind siia.“) või temaga mesti lüüa („Kuule, oleme sõbrad, mis me jamame!“). Kõik erinevad taktikad on võimalikud ja need lisavad lahtirulluvasse draamaloosse mängurõõmu.

Kui keegi pakub vägivaldset lahendust stiilis „Äsa talle kepiga!“, proovige ka seda. Katsu olukorda hallata jutustamise ja küsimuste esitamisega. Näiteks küsi, kust ma leian orava kodust kepi ja miks see just seal on? Kui seegi on selgunud, oota, kuni vabatahtlik selle kätte haarab ja alusta näiteks jutustades:

„Orav pigistas ettevaatlikult suurt põrandaharja ja kui okassiga selja pööras, tõstis orav harja pea kohale. Samal hetkel, kui orav täie jõuga lajatas, ajas siga oma tohutud okkad turri, ja need tungisid läbi harjaste. „Mis sul õieti arus on, orav?““

Pinget loob ja nalja saab siis, kui orav katsub andeks paluda või oma tegu välja vabandada. See lahendab vägivaldse lahendusega olukorra naeruga.

Kui tehakse ettepanek „Võta püss ja lase ta maha!“, saab sellegi olukorra mängida usutavaks. Lahendus-variante on palju, sõltuvalt sellest, kui hästi tunned rühma ja kui palju on nad draamaõppega kokku puutunud. Kaua koos töötanud rühma käest võib otse küsida, kas nad toetavad seda ettepanekut. Tõenäoliselt vastavad nad eitavalt. Kui rühm on uus, siis tahavad nad tõenäoliselt näha, kuidas õpetaja sellest olukorrast välja tuleb. Keeldumine annaks märku, et õpetaja teostab vaid endale sobivad ideid. Kui selline ettepanek tuleb, peab seda võtma täie tõsidusega ja jätkama küsitlemisega: „Kust orav relva saab? Me ju teame, et tal pole kodus relva, muidu oleks see jutuks tulnud.“ Seejärel jätkatakse tegevust uue ettepaneku järgi (nagu kepiloo puhul) ja osutatakse tõsiasjale, et sellise suure eluka vastu on raske jõudu kasutada.

* **Tegevuse analüüs**

„See oli üks võimalus. Hästi tehtud. Mida teie, teised, nüüd arvate, kuidas oraval läks?“

Jätka arutelu lahenduste üle. Kui keegi käib välja järgmise idee, kutsu ta enda kõrvale istuma ja korda eelpool kirjeldatud tegevust.

* **Rollimäng, rollis-õpetaja, foorumteater**

Sündmused keritakse tagasi. Äsja kogetud sündmuse poleks nagu veel juhtunud.

„Läheme tagasi sinna kohta, kus okassiga lausub: „Ei, see ei ole minu probleem, hoopis sinul on probleem!“ Nüüd, kui kellelegi teist tundub, et orav ei tegutse õigesti, hüüdke: „Seis!“, ja peatage tegevus. Siis on teil võimalus siia tulla ja oma ettepanekut proovida. „Ei, see ei ole minu probleem, hoopis sinul on probleem.““

Üritage leida lahendust konfliktiolukorrale. Kui see on lõpuks leitud, siirdu loo lõppu tagajärgede käsitlemisele – mis juhtub, kui oraval õnnestub okassiga pesast välja saada kas siis vägivald, nutikuse või arukusega. Alusta jutuvestmisega.

* **Jutustamine**

Okassiga libises pööreldes mööda libedat ja mudast jõeperve alla ning kadus mähisevasse veekeerisesse.“

* See või teine

„Need, kes arvavad, et okassiga sai veevoolus surma, minge istuma ruumi sellele poolele. Kui te aga arvate, et okassiga jäi ellu, isegi kui ta sai viga, istuge teisele poole.”

Enamuse otsust käsitletakse hiljem edasi.

* Jutustamine

„Kerime loo jälle tagasi sinna kohta, kus okassiga lükatakse uksest välja, ta libiseb või lahkub mingil muul põhjusel orava pesast. Kas keegi mängiks oravat? Milline loom võiks olla džungli valitseja?”

Vali, ükskõik missugune loom pakutakse.

„... ja okassiga libises mudasesse voogu ... just siis, kui loomade kuningas sattus jõe äärde.”

Käi ringi ja mängi, et oled vapustatud.

„Ma nägin, et sa seda tegid. Sina lükkasid/lasid kukkuda okasseal jõkke. Kas me siis niiviisi suhtumegi oma kaasmaalastesse loomadesse? Ei, nii see ei käi.”

Oota ära, kas orav hakkab ennast kaitsma. Katkesta sobival kohal ja jätka jutustamisega.

„... ja loomade kuningas otsustas, et orav tuleb saata kohtu ette oma teost aru andma.”

* Terve rühma improvisatsioon

Tuletage meelde, millise looma kohtumise alguses keegi oma nime esitähed järgi valis. Palu igaühel vastava looma rolli mängida.

„Austatud loomade nõukogu! Ma tõin täna teie ette orava, kelle häbitut teguviisi ma juhtusin tund aega tagasi pealt nägema.”

Kirjelda tegu ja seda, et nägid pealt, kuidas okassiga lükati jõuga vette ja lasti voogudesse vajuda.

„Okassiga pole ikka veel üles leitud. Loen teie nägudelt, et mõned arvavad, et ta on surnud, ja teised loodavad, et ta on ehk elus. Ma saatsin patrulli välja okassiga või ta surnukeha otsima. Raske südamega annan ma selle kiusaka eluka teie kätte, et te ta üle kohut mõistaksite.”

Improvisatsioon jätkub. Mängi rollis-õpetajana süüdistajat ja tee ettepanekuid. Rõhu emotsioonidele ja ohuta väitlust. Kui olukord nõuab, võib jutustamist kasutades mängida, et okassiga leitakse üles ja tuuakse kohale:

„... ja jälituspatrulli saatel saabus okassiga.”

Või (olenevalt rühma eelnevast otsusest):

„... ja saabus jälituspatrull, aga okassiga üles ei leitud.”

Moodusta ruttu väikerühm, kes mängib patrullijaid ja ütle neile vargsi, kas okassiga on surnud või elus, toetudes enamuse otsusele varasema tegevuse käigus. Kogu improvisatsiooni mõte on suunata tähelepanu õiglusele, külalislahkusele ja kommetele/tavadele jne. Kui sa ise tegutsed rollis, rõhuta neid küsimusi igal võimalusel.

* Improvisatsiooni analüüs, arutelu

„Millest me oma draamatöös veel rääkisime peale selle, et see lugu oli loomadest vihmametsas?”

Proovi rühma õhutada arutlema teemal, kuidas on draamalugu seotud päriselu juhtumustega. Siinkohas on diagnostiliselt huvitav jälgida, kes õpilastest suudavad rollidest distantseeruda. Tavaliselt takerduvad õpilased oma osade külge ja on päris suur tegemine, et panna neid draama sisu üle objektiivselt arutlema. See võiks juba iseenesest olla kasutamiskõlblik õppe-eesmärk.

* Väikerühmade esitlus, allegooria ja analoogia

„Kavandage kolme- kuni viieliikmelistes rühmades improvisatsioonid/etüüdid, mis peegeldavad samasugust olukorda kui see, mida me oleme Aafrika loos käsitlenud. Nii mõndagi vastavat olukorda on juba mainitud (need on tulnud jutuks arutlustes või õpetaja näidetes).”

Too välja otsustavad hetked, milleks on:

- 1 ✓ soovimatu külalise saabumine mistahes kontekstis;
- 2 ✓ hetk, mil okassiga ütleb: „Mitte minul pole probleemi, hoopis sinul on probleem!”;
- 3 ✓ olukorra lahendamine;
- 4 ✓ pingestavad momendid, mis lisavad loole usutavust
(milliseid tehnikaid, töövõtteid või strateegiaid võiks selleks kasutada?);
- 5 ✓ ettemäng, mis ei tohi kesta rohkem kui kümme minutit.

* Etenduste kavandamine ja harjutamine

Toeta ja kannusta rühmi leidma sarnaseid olukordi ning aita neil leida toimivaid vahendeid oma ideede elluviimiseks. Sellele võib pühendada suhteliselt palju aega, kui silmas pidada draamaloo tõsidust/sisukust. Kaks nädalat sobib ettevalmistuseks kõige paremini, enne kui lühilavastustega üksteise ette astutakse. Kasutage ka valgust, muusikat, kostüümi jne.

* Etendamine

Meenuta rühmale algloo sisu ja olulisemaid stseene.
Lase väiksematel gruppidel etendada üksteisele oma tõlgendusi.

* Arutelu ja tagasiside

Arutlege koos etenduste sisu ja vormi üle.

* Jätkutöö eri vanusegruppidega

A ✓ Keskkooliõpilased ja täiskasvanud

Kavandamine, tekstide lugemine ja harjutamine

Vestelge ja arutlege allegooria mõiste üle, tooge näiteid allegoorilistest näidenditest või filmidest, nagu näiteks Georg Orwelli dramatiseeringust „Loomade farm”, Steven Berkoffi „Metamorfoosis” või „Lõvikuningast”. Uurige löike vastavatest draamatekstidest ja tutvustage neid üksteisele ning kavandage ise lühikesi etendusi, kus kasutate allegooriat.

Kineetiline skulptuur

Looge mälestusmärk või kineetiline skulptuur pealkirjaga „Kõigile neile, keda on nende headuse pärast halvasti koheldud” või „Kõigi nende vastu, kes jäävad kauemaks kui pererahvas soovib” või „Õiglus”. Lähtuda võib mistahes teemast, mis kõige paremini kujutab kõne all olevat draamat.

B / Lapsed

Laul ja hääled

Lõpeta kokkutulek häälemänguga. Mängitakse ringis mängu „Vihma hääled”.

„Kõik tulevad ringi. Nüüd tuleb meil kasutada kujutlust ja teha paduvihma häält, kui see läheb üle paksu vihmametsa. See algab aeglaselt, siis hää l kõveneb, kuni muutub tugevaks, ja siis hakkab see vähehaaval vaibuma, kuni viimased tilgad langevad lehtedelt. Mina alustan esimese heliga ja siis teie tulete ükshaaval minu vasakult käelt kaasa. Võtame hääled ja tegevuse korra läbi. Kas on küsimusi?”

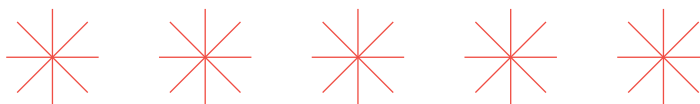
Helisid tehakse järgmises järjekorras:

1. käsi hõõrutakse vastamisi;
2. sõrmeotsi koputatakse vastamisi;
3. sõrmeotstega koputatakse vastu põrandat;
4. käsi lüüakse vastu põlvi;
5. käsi patsutatakse valjult vastu põrandat;
6. jalgadega lüüakse häälekalt vastu põrandat.

Seda korratakse vastupidises järjestuses 6, 5, 4, 3, 2, 1 ... , kuni kõige viimane paremal pool hõõrub käsi vastamisi. Korratakse kogu harjutust veel kord. Seejärel palu rühmal ette kujutada, kuidas paduvihm algab aeglaselt, siis tugevneb, kuni kostubki nagu jalgade müdin põrandal, ja siis vähehaaval peatub. Mets on üleni läbimärg ja täiesti hääletu, enne kui vihmametsa elanikud hakkavad häält tegema. Järgmisel tunnil, kui kokku saate: vihmametsa häälemaastik.

* „Vihmaaeg” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Ütle rühmale, et tegemist on probleemlooga, mida nemad saavad lahendada.	Selgitab ülesande iseloomu.	Draamalepe tunni sisu kohta	Jutustuse usutavus. Looma-lugudest õpitakse igas vanuses.
2 / Jutusta lugu.	Loob õhustiku ja draamaloo.	Lugude vestmine	Kodu suuremaks teha ei ole võimalik, varudeta ellu ei jää; okassee ülemvõim.
3 / Kasuta kangast pesa markeerimiseks.	Piiritleb koha, pareerib liiga lihtsaid/pealiskaudseid lahendusi.	Koha markeerimine	Ei pääse üle, alt ega mööda.
4 / Õpilane orava, õpetaja okassee rollis	Kõidab, loob turvatunde.	Rollis-õpetaja; lühike foorumteater	Tuleta meelde orava füüsilist väiksust ja vihmaaega.
5 / „Mida kavatsete teha?”	Selgitab ülesannet, aitab ebamugavustundest üle saada; haarab teised kaasa.	Arutelu	Jälgi, et arutelu arvestaks kõigi tõsiasjadega, mis antud hetkeni on teada.
6 / Alusta tegevust kohast „...minul pole probleemi, hoopis sinul on”.	Annab võimaluse olla vaataja.	Rollimäng; jutustamine	Kasuta jutustamist, vältimaks liiga lihtsaid/pealiskaudseid lahendusi.
7 / „Kas kellelgi on veel lahendusvariante?”	Haarab kõiki kaasa.	Arutelu	Ära unusta kiita ettepanekute eest, aga rõhu takistustele.
8 / Vaata üle kõik võimalikud lahendused, isegi kui mõni neist ei tööta.	Haarab veel tugevamini kaasa.	Rollimäng; foorumteater	Kasuta jutustamist, et katsetusi kontrollida ja kiita.
9 / Mängige nii kaua situatsiooni läbi, kuni tuleb ideevariante.	Annab tõelise pingutuse tunde.	Arutelu	Viita tõsiasjale, et kõige hullemad ideed on sageli parimad.
10 / Kas sarnast olukorda leiab ka tõsielust?	Toob fookusesse õppimise.	Arutelu; väikerühmade või terve rühma näitemängud	Otsi samalaadseid või sarnaseid olukordi, kus on kombeks öelda: „Tore oli, aga nüüd aeg astuma hakata.”



DRAAMALOOD

Sissejuhatuse draamalugudesse

Selles osas toodud draamalugusid võib mängida igas eas ja erineva ettevalmistusega rühmadega. Väide kõlab ehk liiga põhjanevalt, aga meie kogemused kinnitavad selle paikapidavust. Allpool toodud draamalood on kujunenud aastatepikkuse praktika käigus. Muidugi võib igaüks neid muuta ja vastavalt vajadusele kohandada.

Draamalugudes antud õppe-eesmärgid ja -väljundid on vaid näited, kuidas seda teha võiks. Kui sama narratiivi kasutada erinevatel põhjustel, siis vastavalt neile muutuvad ka eesmärgid ja väljundid. Järgnevates lugudes ei tooda välja erinevate õppeainete lõimumiskohti, kuigi neid võib tekstidest leida – näiteks loos „Rändav tivoli” (lk 62).

Draamalood on siin esitatud kahel moel: narratiivina ja tegevuste tabelina.

Narratiiv (instruktsioonid on kaldkirjas) avab loo detailides. Õpetaja jutustus ja rühmale antavad ülesanded on väljendatud nõnda:

„Me alustame täna kassi ja hiire mänguga.”

Tegevusülesanded on esitatud järgmiselt:

Rühm seisab viies ja kuues paralleelses reas, käed ette sirutatud.

Seejärel esitatakse sama draamalugu tabelina, et paremini jälgida tegevuste järgnevust, mis omakorda aitab tajuda väiksemaid üksusi ja eristada üldist liigendust. Tabelis esitatakse ka iga sammu põhjendused ja jagatakse juhendajale soovitusi, mida võiks draamaprotsessi huvides enim rõhutada või tähele panna.

Tegevuste ajapiirid on jäetud draamajuhendaja otsustada. Tema tunneb oma rühma kõige paremini ja

peab niikuinii paindlik olema. Mõnikord aitab lühem tööaeg paremini mõtteid koondada ja tagab kvaliteetsema protsessi, teinekord toob kiirustamine kaasa vaid pinnapealse tegutsemise. Pikem tööperiood võib omakorda eesmärke hägustada, teinekord võimaldada aga just süvitsiminekut, mõttetihedat ja kvaliteetset tööd. Oma kogemuse pinnalt võime kinnitada, et on igati kasulik tegevustele eelnevalt ajapiirid määrata, aga praktikas peab olema valmis neid nihutama.

Ka looga töötamise kestus on jäetud draamajuhendaja otsustada. Erandolukorras oleme mõnd draamalugu vaid ühe sessiooni vältel kasutanud, aga tavaliselt kavandame ühe loo põhjal seitsmenädalase õppetsükli või mahutame selle ühte projektiõppe perioodi. Nagu öeldakse, kvaliteet draamaõppes ei sünni tosinast säravast mõttest, selleks piisab ühest heast ja põhjalikult arendatud ideest.

SÕBER VAAL

Põhineb Simon Jamesi raamatul „My Friend Whale” (Minu sõber vaal).

Sobib kasutamiseks nii lasteaialastele, noorukitele kui täiskasvanutele.

* Eesmärgid

Haarata kogenematu rühm turvaliselt draamatöösse. Õhutada kogenud rühma kasutama kõiki oma oskusi, et draamalugu nii sisuliselt kui vormiliselt koos edasi arendada.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">✓ Uskumine kujuteldavasse olukorda – vabatahtlik loobumine umbusust✓ Hääle kasutamine helitausta loomiseks✓ Rollis tegelase taktitundeline küsitlemine ja võimalus võtta endale roll✓ Oma kujutluspildi jagamine, et koos klassiga draamalugu arendada	<ul style="list-style-type: none">✓ Koostöö✓ Teiste ideede vastuvõtmine ja nende taktitundeline edasiarendamine✓ Oma arvamuse väljendamine teema kontekstis✓ Draamatehnikate ja -töövõtete kasutamine	<ul style="list-style-type: none">✓ Sõprus✓ Kaotus✓ Vaalad ja nende eluviis, keskkonnateemad✓ Sisule vastava vormi leidmine

* Draamalepe

„Draamalugu, mida me mängima hakkame, nõuab meilt kuhjaga kujutlusvõimet ja kaasaelamist. See lugu räägib sõprusest, selle kaotusest ja looduskeskkonnast meie ümber. Mina jutustan teile loo alguse, aga ainult teatud kohani. Kas olete nõus, et seejärel hakkate teie ise lugu edasi arendama?”

* Mäng

Palu rühmal seista ringis.

„Selles mängus on meil vaja üksteise abi. Ma näitan ette: „Minu nimi on ... (Allan) ja ma tahan vahetada kohta oma hea sõbra ...-ga (nimi).”

Vali keegi, mine tema ette ringi keskele, suruge vastastikku kätt ja vahetage kohad. Jätka mängu, kuni kõik on kohad vahetanud. Võib kasutada erinevaid tervitamismooduseid: käepigistus, kummardused, kallistused ja muud.

* Arutelu

Vestlus sõprusest. Kes oli su lapsepõlvesõber? Missugune on su praegune sõber? Mis hoiab sõprust elus? Kirjuta tahvlile või märkmepaberitele pakutud definitsioonid ja omadused, talleta need sõna-sõnalt.

„Me tuleme nende määratluste juurde tagasi draama lõpus ja kontrollime siis, kas me oleme ikka veel nõus sellega, mis alguses üles sai kirjutatud.”

* Jutustamine

Ütle loo esimene lause:

„Elas kord poiss (või tüdruk, vajadusel muuda omadust) ... Mis ta nimi võis olla? Kui vana ta võis olla?”

Vali 5–12 aasta vahele jääv vanus. Vali ka nimi ja jätka lugu juba valitud nimega.

„Elas kord poiss, kelle nimi oli ... Poiss elas suures linnas ja oli väga õnnelik, sest tal oli palju sõpru. Siis, ühel päeval, just enne suvevaheaega, kolis ta pere linnast ära mere äärde. Nad hakkasid elama majas, mille läheduses polnud ainsatki elamut. Lähim hoone oli tuletorn kaljuneeme tipus. Udustel suveöödel kostis ümbruskonnast ainult „tuut-tuut” – majaka udupasuna hoiatussignaal.

...-st (nimi) sai maailma kõige üksildasem poiss. Tal polnud enam kedagi, kellega mängida. Kõik ta sõbrad jäid linna ja terve suvi oli veel ees. Mitte midagi polnud teha. Igatsus sõprade järele oli nii suur, et voodis ei tulnud enam isegi und peale. Ja ... (nimi) tõusis öösel üles, et aknast välja vaadata, ronis toolile ja silmitses ainiti pimedust. Mänguasjadki magamistoas paistsid kuuvalguses üksildased. Ta silmitses üle lahe merd, tähti ja kuud ning meenutas seda vahvat aega, kui ta oli linnas, oma sõpradega koos.

Aga ühel ööl, esimese nädala lõpus, kui ta taas akna all seisis, nägi ta meres midagi kummalist. Ta hõõrus imestusest oma silmi, aga pilt ei haihtunud kuhugi. Keset lahte, meres, oli valaskala! Võimas vaalasaba tõusis kaunis kaares vee kohale, kui kala vägeva lopsatusega sukeldus.

... (nimi) ei suutnud oma silmi uskuda. Ta vahtis üksisilmi merd, kuni vaal viimast korda sukeldus ja vetevooгу kadus. Sedamaid tegi ... (nimi) plaani: homme päeval võtab ta salaja oma ujumisriided, mässib rätikusse ja peidab voodi alla. Öösel jääb vaid oodata, kuni kõik on uinunud, siis võtab ta voodi alt ujumisriided ja rätiku, kontrollib aknast, kas valaskala on tagasi, hiilib seejärel ukse juurest üle koridori, trepist alla ja kaob välisuksest öösse. Siis läheb ta kaljust teerada pidi alla randa ja valaskalaga koos lahte ujuma! ... (nimi) ronis voodisse tagasi ja uinus jalamaid, unistades homsest ööst.

Kui ta järgmisel päeval üles tõusis, tegi ta täpselt nii, nagu oli plaaninud. Keegi ei pannud midagi tähele. Öösel tõusis ta üles, kummardas voodi alla, koukis ujumisriided sealt välja ja hiilis akna juurde. Muidugi oli vaal seal! Ta läks kikivarvul ukseni, avas selle, hiilis ettevaatlikult üle trepimademe, trepist alla ja uksest välja õhe. Liivaterad rudisesid ta varvaste all, kui ta ronis kaljust teerada pidi alla randa. Tuul puhus teistmoodi kui päeval ja laht sädeles kuupaistel. Ta pani ujumisriided selga ja läks vette.

Ja siis juhtus kõige imelisem asi maailmas – ta ujuski vaalaga koos! Ta ronis vaalale selga ja nad suundusid kahekesi avamere poole. Kui vaal sukeldus, siis tegi seda ka tema ning ta sai näha maailma, mida ta enne iial polnud näinud. Nad liuglesid piki lahe madalat liivapõhja ja nägid katkiseid pudeleid, konservikarpe ja väikseid kalu. Kui vesi läks sügavamaks, tulid poekäru, pooleldi mattunud roostes ketid, suur kirjadega tünn, üks vrakk ja isegi pool autot. Kui nad kaugemale ujusid, paistis ähmaselt veel midagi, ent oli võimatu aru saada, mis see oli.

Üks asi oli kindel. Kui vaal lõpuks tagasi keeras ja sügavustest tagasi liivase rannamadaliku poole suundus, oli ... (nimi) saanud endale parima sõbra, kes tal iialgi olla võiks. Poiss lehvitas hüvasti-jätuks, pani pidžaama selga ja ronis kaljurada pidi koju, ta astus kikivarvul majja ja mõne aja pärast magas juba magusalt.

Järgmine päev möödus kiirelt. ... (nimi) pidi oma ujumisriided ja rätiku nii ära kuivatama, et keegi ei näeks. Peas keerles igasuguseid mõtteid ja peagi saabus öö. ... (nimi) valmistus järgmiseks ujumisretkeks. Üksindusest polnud enam juttugi. Sellel nädalal käis ta igal öösel vaalaga ujumisretkedel.

Saabus laupäeva õhtu ja nagu tavaliselt ronis ... (nimi) voodi alla, võttis rätiku ja ujumisriided ning hiilis akna juurde, et vaadata, kas ta sõber on juba kohal. Poiss ei näinud õieti midagi, sest kuud polnud taevas. Sellegipoolest hiilis ta ettevaatlikult trepikoridori, astus astmeist alla, avas ukse ja astus õhe. Oli kottpime. Ta laskus alla randa, pilved hajusid korraks ja tähed tulid nähtavale, aga tema sõbrast polnud kippu ega kõppu.

... (nimi) ootas ja ootas. Möödus tund. Ta ronis kaljunukile, et paremini näha, aga asjata – vaalast polnud märkigi. Tasapisi hakkas tal külm. ... (nimi) istus kalju peale maha, tõmbas põlved lõua alla krõnksu ja keeras rätiku endale ümber. Väike laps tähtede all, istub kaljunukil ja ootab oma sõpra. ... (nimi) ootas ja ootas, aga vaalast polnud kippu ega kõppu.”

* Kokkuvõte ja selgitus

„Viimases pildis nägime, et öö hakul istub laps rannakaljul, vaatab üksisilmi merele ja ootab oma sõpra. Pärast hakkame me ise välja mõtlema lugu sellest, mis neist kahest sõbrast edasi saab.”

* Koosjoonistamine

„Aga enne veel, kui me selgitame välja, mis õieti juhtus, lähme nädala võrra ajas tagasi, esimese öö juurde, kui ... (nimi) vaalaga ujuma läks. Mida ta vee all õieti nägi?”

Korda uuesti:

„... sealt paistis ähmaselt midagi, millest oli võimatu aru saada, mis see on.”

Jaga rühm väiksemateks nelja- kuni viieliikmelisteks gruppideks.

„Mida ta õieti esimesel öösel vee all näha võis? Joonistage seda, kasutage oma kujutlusvõimet.”

Sellest võib kujuneda kiire ülesanne või siis kunstiõppe tasemel põhjalik tegevus.

* Arutelu

Arutlege joonistuste üle, asetades need kõrvuti ja moodustades ühe kollaaži. Ammuta piltidelt ideid tegelaskujude, paikade ja asjade kohta, millest võiks edasises draamatöös kasu olla, näiteks:

*„Kas see kaheksajalg, kelle sa joonistasid, tunneb vaala?
Kas selle veealuse lossi omanik on sõbralik? Mis selles tunnis on?”*

* Helitaust, jutustamine, rollis-õpetaja

„Nüüd liigume meie loo lõpupildi juurde tagasi, aga enne veel mängime stseeni sellest ööst, kui vaal enam välja ei ilmunud. Kas te olete valmis meie ööpildile helitausta tegema, hetkest kui ... (nimi) üles ärkab, akna juurde läheb, alla randa sammub ja seal vaala ootab?”

Õpetaja jutustab viimase öö juhtumised uuesti üle ja juhhib hääletööd, olles ise lapse rollis ning pannes osalejad kiiresti sobivaid hääli tegema ja õiges tempos tegutsema. Ta mängib lapse osa: laps ärkab, kuulab hääli. Milliseid hääli ta kuuleb? (Laps tõuseb üles ja läheb akna juurde. Samal ajal loovad rühmaliikmed hääli õpetaja pantomiimile (norskamine, ukse krigin, tuul, lained jne). Alguses harjutatakse hääli ühekaupa, siis sujuvalt ühelt häälituselt teisele üle minnes. Hääli võib ka lindistada. Kui laps randa jõuab, peab pinge olema üles kruvitud.

* Rollis rühmaliige, helitaust, jutustamine, pantomiim, läbimängimine

„Kas keegi teist tahaks minult ... (nimi) rolli üle võtta? Ainus, mida teil teha tuleb, on kujutada ... (nimi) sellel ööl. Meie kõik teeme hääli ja mina jutustan samal ajal lugu.”

Jutusta sündmused uuesti: (nimi) ärkab, tõuseb üles, läheb akna juurde, avab ukse, hiilib magava pere kõrvalt trepist alla, avab välisukse, astub õhe, sammub rannale, istub ja ootab. Harjutage seda tegevust rühmaga.

* Arutelu, „kuum tool”, läbimängimine, pantomiim

Kohe pärast peaproovi küsi lapse rolli kehastajalt:

„Kas sa oleksid nüüd nõus vastama küsimustele, justkui oleksid sina ... (nimi) ja teised küsiksid sult küsimusi? Sa ei pea midagi erilist tegema, kujuta endale ainult ette, mida ta võiks vastata.”

Küsi esimene küsimus ise, kujutledes, nagu istuks laps praegu ranna ääres. Näiteks:

„On juba hilja, kas sa ei peaks koju minema?”

Räägi tavalise, neutraalse häälega, lase rühmal küsida ja kuula grupi ideid. Pingesta olukorda, minnes ajas edasi ja ütle näiteks:

„Kell on nüüd kolm öösel.”

Ja veidi aja pärast:

„Kell sai neli, hakkab juba koitma. Kas nüüd poleks juba aeg koju minna?” Jne, jne.

* Teemaarendus

Sobival momendil katkesta „kuuma tooli” arutelu, täna rollimängijat ja küsi rühmalt, milline peaks välja nägema järgmine stseen juhul, kui seda lugu mängitakse nagu etendust vaatajatele. Arendage lõpuvariante. Vali välja parima õppepotentsiaaliga ja dramaturgiliste võimalustega ettepanekud. Kui tuleb palju ettepanekuid, loo neist ajalises järjestuses stseenide jada, kandke ideed ette või lase last kujutanud mängijal jadast lemmikstseen valida. Arendage samaaegselt loo sisu ja vormi. Rühma liikmed võivad ka uusi stseene visandada ning järgmiseks korra kirjutada jutu sellest, kuidas lugu edasi võiks arendada. Pea meeles – hoida kinni teemast, mida tahad arendada.

* Võimalikud arengud

- Kasuta joonistustes kajastunud ideid. Näiteks kui pildil on merineitsi, kellelt ... (nimi) võiks teateid pärida, siis kuidas saaks poiss merineitsiga ühendust võtta? Kirja kaudu? Kui keegi on joonistanud allveelaeva või midagi sarnast, siis kujutage seda ja uurige kelle oma see on.
- Laps kohtub linnas oma vanade sõpradega. Rühm mängib sõpru. Kas nemad on kunagi mere ääres olnud? Mida nad rannas ette võtaksid?
- Vanemad tulevad koju ja avastavad, et last ei ole öösel kodus. Lõpuks ta tuleb. Kuidas nad reageerivad? Kasutage foorumteatri tehnikat. Mida me teame vanematest? Kasutage selleks rollijoonise töövõtet.
- Äkki sattus vaal küttide kätte? Varastage paat ja jahtige vaalu. Rollis-õpetaja mängib vaalaküttide laeval kaptenit ja peab selles mängus otsima põhjuseid, miks neil tuleb oma elu ohtu pannes vaalu küttida.
- Keskkonnakaitset käsitledes võib näiteks loole konstrueerida jätku, milles vaal püütakse kinni ja viiakse loomaaeda või merebioloogide uurimisbaasi. Pool rühma mängib merebiolooge-uurijaid, pool vabastajaid. Sellest, kuidas vaal vangi võeti, võib teha ajalehe uudiseid.
- Vaal üritab naasta, aga ta ei saa, sest meri on saastunud (tünn mere põhjas!) ja tal on vaja abi jne.

* Teema juurde tagasi

Pöörduge taas sõpruse teema juurde ja täpsustage rühma algseid arusaamu sõprusest. Kas need on avardunud, süvenenud, muutunud või kinnistunud?

* „Sõber vaal” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Kohavahetusmäng	Sissejuhatus sõpruse teemasse	Mäng	Kõiki tuleb tähele panna.
2 / Väikerühma arutelu sõprusest	Sõpruse kui mõiste mõtestamine väikerühmades	Töö väikerühmas	Kõik saagu osaleda.
3 / Arutelu tagasisidestamine & sõpruse mõistega kaasaskäivate omadussõnade kirjeldamine	Arutleda ühiselt sõpruse üle ja jagada erinevaid arvamusi.	Arutelu, küsimine ja vastamine	Kõik ettepanekud on õiged. Mida kõike sõpruse mõiste ei sisalda?
4 / Õpetaja jutustab lapse ja vaala loo.	Äratada empaatiat ja aidata loosse sisse elada.	Jutustamine	Loosse sisseelamine
5 / Koht, kus lõppeb lugu.	Selgitada olukorda.	Olukorra määratlemine	Panna rühm lapse loole rohkem kaasa elama.
6 / Veealuse maailma joonistamine	Koostöö ja igapäevase õiguse oma kujutluspiltidele ja nende jagamisele	Koosjoonistamine	Üheskoos joonistamine ja fantaasialennu ärgitamine
7 / Joonistuste uurimine	Usalduse tugevdamine ja teiste ideede kuulamine	Arutelu	Oma tööst rääkimine, rühmavaimu kasvatamine
8 / Luuakse viimase öö hääled.	Põnevuse lisamine	Helimaastik, harjutamine	Keskendumine häälele ja hääle kokkusobitamine
9 / Hääletega luuakse taust loo lõputseenile, kus laps läheb mereranda ja vaal välja ei ilmu.	Usalduse suurendamine	Helimaastik, kollektiivne roll	Pinge. Sisseelamine jutustusse
10 / Lapse intervjuerimine	Poisi sisemaailma sisseelamine ja tema tegutsemismotiivide mõistmine	„Kuum tool”	Lapse rolli selgitamine. Lapse mõtetesse ja tunnetesse sisseelamine
11 / Jutule lõppude loomine	Koostöö: oma mõtete jagamine ja teiste kuulamine	Kõik töötavad samaaegselt väikerühmades.	Kuidas draamalugu arendada?
12 / Tagasi sõpruse teema juurde	Sõpruse mõiste uuesti käsitlemine	Arutelu	Kuigi igapäevale jääb asjadest oma arusaam, ikkagi saab neist kokku laiem nägemus.

IMELINE LABÜRINT

Algkoolilastest alates

* Eesmärk

Osalemine mitut õppeainet siduvas draamaprojektis, mis keskendub eriti ajaloole, matemaatikale, emakeelele ja tehnikale.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">✓ Olukorrale sobiv keelekasutus✓ Rollikuju omaks võtmine, tegutsemine rollis ja rolli edasiarendamine✓ Rohkem kui ühe rolli mängimine✓ Situatsioonile vastavate žestide kasutamine	<ul style="list-style-type: none">✓ Koostöö erinevates rühmades✓ Teiste inimeste arvamuste aktsepteerimine ja nende järgi tegutsemine✓ Oma arvamuse esitlemine	<ul style="list-style-type: none">✓ Labürintide ja keerdkäikude ajaloolised ja uskumuslikud juured✓ Keerdkäigustiku matemaatilised põhimõtted: mitme või ühe sissepääsuga. Klassikalise labürinti kuus osa – mudeldamine ja ehitamine✓ Arusaam, et ajaloolised seigad pole sageli faktid, vaid oletused✓ Inimese saavutuste ajalikkus/kaduvus✓ Keskkonnateadlikkus, tehnoloogia eri arenguetappidel

* Vahendid

Labürinti osade valmislõigatud mudelid (lk 61), suured paberid, viltpliatsid, liimipulgad, taustateadmised (lk 61).

* Mäng

„Alustame kassi-hiire mänguga.”

Palu rühmal seista viide või kuude viirgu, käsivarred välja sirutatud.

„Kui ma ütlen „Pööre!”, siis pööravad kõik paremale. Meil on vaja ühte vabatahtlikku kassiks ja ühte hiireks. Kass peab hiire kinni püüdma. Mõlemad võivad liikuda ainult viirgude vahel, käte alt ei tohi läbi pugeda. Hiir saab ennast aidata, hüüdes „Pööre!”, ja siis pööravad kõik pool pööret paremale, käed välja sirutatud.”

Mängige mitu korda, vahetades kassi-hiirt.

Seejärel peavad kass ja hiir liikuma kinniseotud silmadega. Rühm hoolitseb selle eest, et mängijad enesele viga ei teeks. Kolmandal korral võivad mängijad kassi ja hiirt häälte või kommentaaridega segada, näiteks: „Sa ei saa siit kunagi välja”, „Oled lõplikult eksinud” jne.

Las kõik tunnetavad, mida tähendab olla kass või hiir.

* Arutelu

„Kuidas see mäng tundus? Kas keegi teist on kunagi mõnda käiku või labürinti ära eksinud? Mis tunne siis oli?”

* Jutustamine

*„Alustame nüüd draamalooga. Tulge istuge minu ümber ja hakkame juttu kuulama...
Elasid kord kuningas ja kuninganna. Nad elasid kaugel maal. Nüüd mõtleme koos välja,
missugusel maal nad elasid.”*

Esita vahepeal küsimusi:

*„Kas sellel maal olid mägesid? Kas loss asetses kalju otsas?
Kuidas kuningas ja kuninganna välja nägid?”*

*Ühel päeval kutsus kuningas kuninganna enese juurde. Kuninga meel oli rahutu ja õnnetu.
Ta teadis, et ükskord tuleb tal surra ja tema soov oli, et rahvas teda veel kaua meeles peaks.
Endale monumenti püstitada, nagu teised valitsejad tegid, ta ei tahtnud. Äkki turgatas kuningale
pähe, et tema laseb enese auks hoopis labürindi ehitada. Labürint kestaks üle aegade ja oleks nii
imepärastelt konstrueeritud, et kuninga nimi ei ununeks iial. Mõeldud, tehtud. Ta kutsus kokku
maailma parimad arhitektid, ehitajad, aednikud, kunstnikud ja matemaatikud ning rääkis neile
oma otsusest ehitada imepärane labürint.”*

* Rollis-õpetaja

*„Täna, et olete mu kutset kuulda võtnud. Teie olete maailma parimad arhitektid ja ehitajad.
Teil on aega terve kuu, et kavandada mulle maailma kõige keerulisem labürint, mis jääb igavesti
alles. Rahast mul puudu ei tule. Mina valin välja parima kavandi ja võitjad saavad heldelt tasutud.
Kaotajatele jäävad aga tühjad käed. Asuge tööle, ma tulen kuu aja pärast tagasi.”*

* Töö väikerühmades

Jagunege kolme- ja kuueliikmelistesse rühmadesse.

*„Te olete nüüd planeerimisgrupid. Ülesanne on projekteerida labürint.
Teil on piisavalt aega, nii et ärge hakake paanitsema. Siin on vahendid.”*

Jaga pabereid, tušše, värvipliiatseid, liimi ja labürindiosade mudeleid.

*„Siin on ka taustamaterjali, kust võite ideid saada. Pidage omavahel aru ja
projekteerige koos labürint. Lõpuks peate oma tööd esitlema. Ja nüüd tööle!”*

* Rollis-õpetaja

Kui rühmatöö on lõpusirgel, liigub kuninga rollis õpetaja väikerühmade vahel. Ta annab vihjeid ning täpsustab detaile, küsib materjalide kohta, parandab diktsiooni jne. Eesmärgiks on saada häid projekte ja selgitusi, kuidas neid plaane ellu viia; tugevat esinemist, et igaüks teeks suu lahti; põnevaid visuaalseid esitlusmaterjale jne.

* Kavandite esitlemine

Lõpuks palub kuninga rollis õpetaja rühmi üksteise järel esitleda oma projekti ja korjab need kokku.

* Rollis-õpetaja

*„Ma pean teid kõiki projektide eest tänama. Olen teie ettepanekud läbi kaalunud ja otsustanud
igast kavandist parima töösse lasta. Lõpliku labürindi kujundan ma ise. Teie kõigi töö saab tasutud.
Veelkord tänu teile kõigile väärt ettepanekute eest!”*

* Jutustamine

*„Kui kuningas oli oma projekti lõpetanud, hakkasid tööle ehitajad.
Labüriindi ehitamine võttis kümme aastat aega.”*

* Pilditeater

„Nüüd valmistage väikerühmades ette kümme pilti labüriindi ehitamisest, igast aastast võib olla üks pilt. Siis näitame ehitamist nagu kümne pildiga slaidiseanssi, nii et iga pilt kestab kolm sekundit. See tähendab, et teil tuleb harjutada üleminekuid ühest pildist teise.”

* Pealkiri

„Mõelge ühtlasi igale pildile pealkiri!”

Pildisarjade esitamine ja arutelu.

* Jutustamine

„Labürint sai valmis pärast kümme aastat tööügamist. Kuningas ja kuninganna olid tulemusega sedavõrd rahul, et nad otsustasid suure avamisperioodi korraldada.”

* Tseremoonia

„Nüüd valmistage viie- kuni kümneliikmelistes rühmades ette esinemisnumber labüriindi avamise tseremoonial.”

Näiteks, soovita kasutada kõnet, tantsu, muusikat, muid esinemisnumbreid, peolaua katmist jne. Esitage oma etteasted.

* Jutustamine

„Möödus hulk aastaid, kuningas ja kuninganna said vanaks ning ühel päeval nad surid ära. Elu sellel maal jätkus, aga kombes ja tavades muutusid ajapikku. Paleest jäid järele varemed, mets tungis labüriindi alale ning kattis peagi kogu maa. Keegi ei käinud enam labüriindis ja mälestus sellest säilis ainult inimeste juttudes, mida suust suhu ja põlvest põlve edasi kanti.”

* Jutustamine, legend

„Jaguneme väikerühmadeks ja räägime üksteisele rahvajutte imelisest labüriindist.”

Lugude jutustamine ja arutelu selle üle.

* Jutustamine

„Möödus mitu tuhat aastat ning labürint unustati täielikult. Aga läbipääsmatu vihmamets hoidis ta saladused igavesti tallel. Kord, kui ühe puidukompanii töölised vihmametsa puid langetasid, jõudsid nad labüriindi suudmele ja kuulsid sealt äkki justkui elavaid inimhääli. See oli sentsatsiooniline leid. Uudis levis kui kulutuli ja peagi jõudsid kohale maailma tähtsamate väljaannete reporterid.”

* Uudised

Esitage rühmatöös uudis/reportaaž labürindi avastamisest valitud stiilis, näiteks:
a / teleuudiste töögrupp; b / laste-TV töögrupp; c / seebiooper; d / räpp-artist jne.
 Uudiste esitamine ning arutelu nende üle.

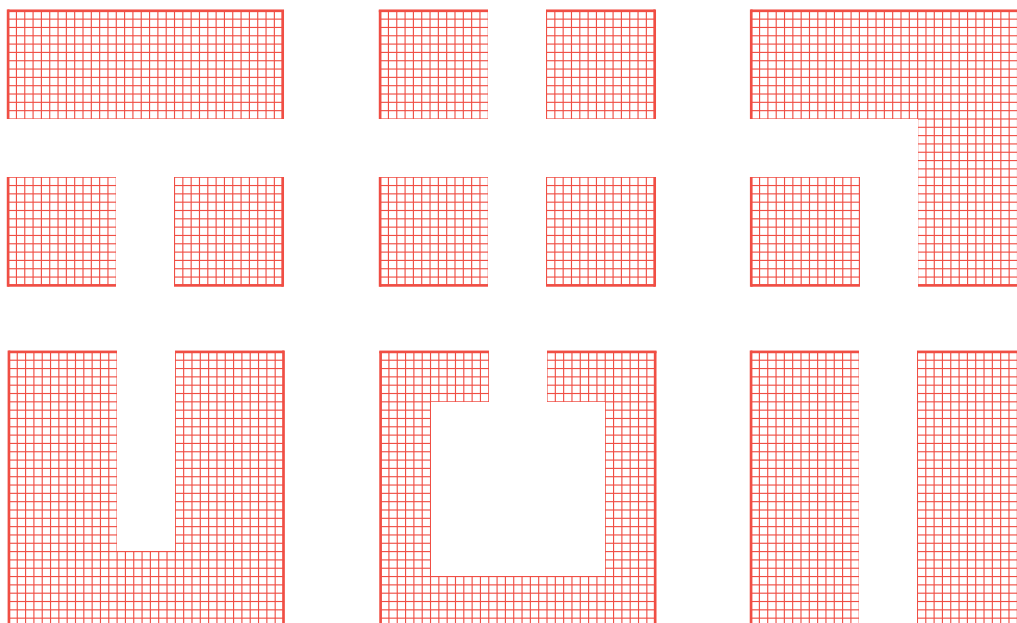
* Võimalikud arengud

Vastavalt grupi suurusele jagatakse see kas kaheks või mitmeks väiksemaks.
 Ülesanded rühmadele:

- Valige sihtrühm, kellega sooviksite draamatööd teha, pigem nooremate koolikaaslaste hulgast.
- Kavandage sellele rühmale uus draamalugu nõnda, justkui oleksite teie need inimesed, kes seal labürindis elavad. Sihtrühm mängib aga uurijaid, kes kohale saabuvad.

* „Imeline labürint” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Kassi-hiire mäng	Kogeda käigustikus ekslemise rõõmu ja hirme.	Mäng	Hoia harjutus kontrolli all ja turva mängu.
2 / Arutelu kassi-hiire mängu üle	Selgitada labürintide müstilist tausta ja külgetõmmet.	Rolliväline arutelu	Mis tunne on olla keerdkäigus?
3 / Jutusta loo algus – kuninga otsusest ehitada endale mälestuseks labürint.	Anda tegevusele sisu ja rühmale ühine fookus.	Jutustamine	Rühm on oma rollis parim ekspert/asjatundja. Labürint peab tagama kuningaperele igavese kuulsuse.
4 / Kuninga rollis julgusta planeerijaid julgelt oma fantaasiat kasutama.	Selgitada ülesannet ja avada kuninga karakterit.	Rollis-õpetaja, eksperidirüü	Raha ei ole probleem.
5 / Disainitakse oma rühmaga antud moodulmaterjalist keerdkäigustik.	Määrata tegevuse käigus rollid ja anda rühmale võimalus kasutada oma eelteadmisi.	Väikerühma töö, rollis-õpetaja	Julgusta rühmi hoidma töösala-dust. Esita neile kuninga rollis väljakutseid ja õhuta leiutama.
6 / Rühmad esitlevad oma projekte kuningale.	Taotleda keelelist korrektsust, kui rühmad üritavad jooniste alusel oma keerulisi ja kujundlikke projekte esitleda.	Rollis-õpetaja ja väikerühmade esitlused	Õhuta ideede selgitamist ja põhjendamist kuningale.
7 / Jutusta kümne ehitusaasta möödumisest ja palu rühmal sellest pilte luua.	Draamalugu muuta ja edasi viia.	Jutustamine, pealkirjad	Kolm sekundit jäägu iga pildi vahele
8 / Piltide esitamine ja nende arutelu kogu rühmaga	Teada saada, kas rühmad on suutelised draamas ka kaugema eesmärgi nimel tegutsema, näiteks selleks, et „meie nimi säiliks igavesti”.	Arutelu, pilditeater	Uurida piltide ja nende pealkirjade vahelist seost
9 / Jutustus avamistseremooniast ja selle loomine	Tuua draamatöösse vaheldust liikumise ja muusika kaudu, varieerida draama rütme.	Jutustamine, tseremoonia	Õpetaja moodustab viie- kuni kümneliikmelised väikerühmad.
10 / Jutustus aja möödumisest ja labürindi hävimisest. Esitatakse labürindi rahvajuttudest etüüde.	Rahvajutte arendades osutada tõsiasjale, et ajalugu ei põhine alati faktidel, vaid ka oletustel.	Jutustamine, etüüdid ja improvisatsioonid	Suhtu igasse loose või legendi kui erakordsesse ja käsitlemisväärsesse.
11 / Jutustus labürindi unustusse vajumisest ja selle taasleidmisest tänapäeval. Pressikonverents leiukohas	Lugu arendada ja uut tegevust kujundada.	Jutustamine	Arutelu teemal, kuidas kõige kuulsamadki paigad vajuvad ajaloo käigus unustusse ja neid taasavastatakse.
12 / Tänapäevased erinevates stiilides uudisreportaažid, nt: a) TV uudisteankur töögrupiga, b) laste-TV uudisgrupp, c) seebiooper, d) räpp-laulja jne.	Arendada lugu ja seda uuesti vormida.	Laul, reportaaž sündmuskohalt jne	Rõhu valitud stiilidele.



* Taustaandmeid keerdkäikude ja labürintide kohta

Keerdkäigustike ja labürintide päritolu on usundiline, nende jälgi võib leida tuhandete aastate tagant. Keerdkäigu kujundeid on maalitud kreeka ja rooma müntidele ning anumatele. Inglismaalt Dorsetist leiti Neitsi kindlus, mille välismüür on keerdkäigukujuline. Selle kindluse ehitus on pärit rauaajast umbes 350 aastat enne Kristust. Inglise maamõisates on mitmeid labürinte. Neist tuntuim on Hampton Courti keerdkäigustik. Samuti saab nendega tutvuda Blackpool Pleasure Beachil, kus on kaks labürinti. Üks neist on kujundatud vabas õhus pöösashekist, mille keskpunktis paikneb torn. Teine labürint on siseruumis ja see on valmistatud klaasist ning peeglitest. Rändavates tivolites leiab samuti peeglitest ja klaasidest labürinte. Vanasti ehitati neid kõikvõimalikest materjalidest.

Aegade jooksul on labürinte saatnud müüdid ja legendid, mis on ikka ja jälle paelunud inimeste fantaasiat. Kõige tuntum labürintilegend on pärit Kreeta saarelt, kus asus kuningas Minose kodu. Labürintis elas Minotaurus, kes oli pooleldi inimene, pooleldi härg. Seitse noort neidu ja seitse noormeest Ateenast saadeti igal teisel aastal labürinti ja pärast neid enam elusana ei nähtud. Ateenast pärit Theseus leiutas ometigi mooduse, kuidas iseenese jälgi pidi labürintist tagasi pääseda.

Sõna *labrys* pärineb minoslaste kaheteralist kirvest märkivast sõnast.

Labürinti projekteerimiseks on mitu erinevat viisi. Mõned vanimatest põhinevad klassikalisel seitsme ringi põhimõttel. Selleks et konstrueerida keerukaid labürinte, võib kasutada matemaatilisi mudeleid. Keerdkäikudel ja labürintidel on kaks peamist lahendusvarianti. Ühe lahendusega labürintis on vaid üks sissepääs ja üks teekond keskpunkti. Mitme lahendusega labürint tähendab, et sissepääse on rohkem kui üks ja käike keskmesse samuti.

Mõnesse keerdkäiku on seatud erilisi lõkse ja takistusi või tuleb teekonnal teha taibukaid otsuseid, et üldse keskpunkti pääseda. Mis see on, mis sunnib inimesi pürgima labürintide keskpunktide poole? Vahest saab inimene rahuldustunde läbitud teekonnast ning tunneb kahjurõõmu, nähes teisi ekslemas ja tühikäike tegemas. Mõnikord võib labürintide keskpaigas leida sõnulseletamatut ilu või tunnetada erilist energiat. Raske on üksnes väljapääsu leida ja võib juhtuda, et ei leitagi.

Soovitav kirjandus:

Fisher, A., Saywara, J. 1993. *The British Maze Guide*. Minotaurus Designs; Fisher, A., Gerster G. 1991. *The Art of the Maze*. Weidenfield and Nicolson; Boro, J. 1989. *Mazes and Labyrinths of the World*. Latimer New Dimensions.

RÄNDAV TIVOLI

Sobib algkooli vanemale astmele ja vanematele.

* Eesmärk

Uurida rändkultuuride toimimist ühiskonnas.

Tegemist on päriselust tuletatud ja dramatiseeritud matemaatikaülesandega.

* Õpeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">/ Tegutseda rollis/ Oma rolliga tervikut edasi arendada/ Märkuste kuulamine ja realiseerimine rollitöös/ Leida värskeid draamategevust toetavaid nüansse ja väljendusvahendeid häälele ja liikumisele/ Valida ise draamatöö materjali ja hinnata selles peituvaid võimalusi	<ul style="list-style-type: none">/ Probleemilahendamise oskus/ Empaatia/ Olukorrale vastav käitumine ja keelekasutus	<ul style="list-style-type: none">/ Mitmekultuurilisus, rändav eluviis, rändurid, mustlased jne/ Matemaatika: arvude tõlgendamine, numbrid, mahud ja ruumid/ Rahvus/ Eelarvamused

* Vahendid

Seitse kohaplaani (lk 71). Seitse mõõtkavva joonistatud ja väljalõigatud lõbustuspargi atraktsioonide pind-alamudelit (lk 72). Seitse ümbrikku, mis on adresseeritud lõbustuspargi direktsoonile. (Võib kopeerida A4 või suuremale paberile, et oleks kergem.) Kiri päästeametilt (lk 69). Kiri maaomanik Hindilt (lk 70).

Seitse koopiat järgmistest dokumentidest: käesoleva aasta tulude prognoos (lk 74), kümne viimase aasta tulud (lk 73), tabelid, mis näitavad iga atraktsiooni pindala suhet teenitud tulusse (lk 74). Veel rändajaid ja hulkureid käsitlevat õppematerjali. Ideid, kuidas seda materjali kasutada, leiab võimalike arengute alt (lk 66).

* Draamalepe

„Projekt, millega me täna alustame, räägib rändavast tivolist. See põhineb jutustusel väiksest ringireisivast atraktsioonipargist, mida tuntakse Ruubeni Tivoli nime all. Alguses juhin mina seda draamalugu, seejärel tuleb teie kord lugu edasi arendada.”

Kui kokkulepe on tehtud, siirdutakse kiiresti järgmise osa juurde.

„Palun tulge ringi! Mõelge tivoli peale! Ma annan teile ülesande mõelda kogu klassiga välja nelikümmend atraktsiooni või seadeldist, milliseid leiab taolisest tivolist. Mina loen teie pakutud atraktsioonid kokku.”

Kõik võivad alustuseks natuke omapäi mõelda ja seejärel naabritega arutleda.

„Vaadake mind ja arvake ära, mis tegevust ma teile näitan.”

Kujuta pantomiimis näiteks vibuga täpsuslaskmist. Siis palu rühmal ära arvata, millega on tegemist. Seejärel väljendab igaüks, olles ringis, miimiliselt oma väljamõeldud atraktsiooni/tegevust.

* Sissejuhatav mäng

„Eesmärk on leida rühmaga koos nii palju tivoliatraktsioone kui võimalik. Kui keegi käib välja idee, mis sul just endal meeles mõlkus, võid sa öelda: „Passin.” Kui me järjega taas sinuni jõuame, tule uue ideega julgelt välja.”

Alustage tegevust ja toeta kõiki ettepanekuid ning õhuta keskustelu atraktsioonidest, mis näivad eriti huvi äratavat. See on hea ja kerge viis tegevuse alustamiseks, ei hirmuta kedagi ära, sest annab igaühele võimaluse osalemiseks ilma tähelepanu keskpunkti sattumata. Tähtis on ka pakutud atraktsioonide arvukus, mille saatamine koondab rühma ühtse eesmärgi nimel tegutsema, kuhu igaüks võib oma panuse lisada.

Harjutus meenutab ühtlasi osalejatele, et neil on küllaldaselt eelteadmisi tivolitest, ja näitab, et nende ideid väärtustatakse.

„Otsekohe alustame looga, aga enne veel on tähtis mõned olulised asjad selgeks teha.”

* Draamatöö alustamine ja rollide valimine

„Kõigepealt teeme kindlaks, kes millist atraktsiooni selles tivolis hooldab ja majandab.”

Grupp jaotatakse seitsmeks rühmaks ja iga väikerühm saab enda haldusse ühe atraktsiooni. Need on:

- / kummitusmaja,
- / mänguautomaatide saal,
- / karussell,
- / autodroom,
- / ilmaratas,
- / hamburgerikiosk,
- / lasketiir.

Kummitusmaja hooldajateks võiks valida toekama rühma, sest edasine töö keskendub suures osas sinna.

„Seda lõbustusparki tuntakse direktor Ruubeni nime järgi ja alguses mängin mina ise Ruubeni Tivoli direktorit. Teiste sõnadega, mina vastutan rändtivolit edasiliikumise, ülesehitamise ja paigutuse eest (sh koha rentimine tivoli tarbeks, atraktsioonide paigutus ning ruumivajaduse planeerimine). Minu tööülesannete hulka kuuluvad ka läbirääkimised maaomanikega ja lõbustuspargi haldusküsimused.

Aga mingem pigem tagasi meie loo algushetke.

Meie draamalugu algab mõni päev varem, lõbustuspargi eelviimasel esinemiskohal. Saabumas on talv. Ruubeni Tivoli rahvas pakib parajasti esinemiskola, et minna viimasesse peatuspaika enne talve tulekut. Tavaliselt on see viimane paik olnud üks parimaid sissetulekuallikaid. Viimases peatuspaigas saadi piisavalt raha, et talv rahulikult üle elada. Talvel käib aga atraktsioonide ja seadmete remont ning parandus, et järgmise suve ringreisiks valmis olla.

Kolonne väljasõiduni on jäänud kümme minutit. Vankrid ja koormaautod on lastitud, kruvipitsid kinni keeratud. Viimased sõlmed on seotud, turvakontroll enne minekut kenasti tehtud. Töötajad vestlevad tuleva nädala tööjärjest ja sellele järgnevast pikast puhkusest.”

Palu rühmadel liikuda ruumis oma pakiautode juurde.
Kui nad on kohale jõudnud, küsi:

„Kas me võime oma draamalooga pihta hakata? Nüüd kehastate teie kõik Ruubeni rändtivolitöötajaid, kes teevad viimaseid reisitoimetusi. Improviseerime seda olukorda umbes viis minutit. Samal ajal, kui teie mängite kokkupakkimist, liigun mina tivoli direktori rollis ringi ja teen teiega juttu. Kui ma teie poole pöördun, võite te mulle vastata.”

* Kollektiivne roll ja rollis-õpetaja

„Nüüd oleme kokku leppinud:

- ✓ rollid, mida te selles loos mängite – te olete atraktsioonide haldajad ja omanikud, mina olen tivoli direktor;*
- ✓ koha, kus draamalugu toimub, st me oleme tivoli eelviimases peatuspunktis;*
- ✓ tegevuse, ehk mis juhtub hetkel, kui draamalugu algab – tivoli kola ja seadmed on väljasõiduks lahti monteeritud ja kokku pakitud, käib veel viimane ülevaatus enne liikvele minekut;*
- ✓ perspektiivi ehk milliselt lähtekohalt meie tegevus algab – oleme suvel kõvasti tööd rabanud ja ootame pikisilmi aega, et puhata, pikutada ja seadmeid kohendada. Olgu, hakkame pihta!”*

Kui draamategevused on käivitunud, on oluline rühmale aimu anda, millisel tasemel pühendumist ja usaldust rühmalt oodatakse. Rühm saab vastava informatsiooni juhendaja hääle- ja kehakasutuse viisist ehk mängulaadist ning võtab selle enda esinemistes eeskujuks.

Viis minutit hiljem kutsu direktori rollis kõik kokku ja palu neil koguneda oma putka juurde.

„Olete ilmselt üllatunud, miks ma pole veel asju pakkinud. Ma ei saa seda teha, sest meil on probleeme järgmise peatuskohaga. Sain just kirja tuleohutusinspektorilt. Hooaja lõpetamise hoos on ta ilma igasuguse ettehoiatusega kehtestanud uued seadused. Neis määratakse atraktsioonide vahele kohustuslikud vahemaad ja tehakse veel muid ettekirjutisi. Kõik see jama on tingitud arvukatest õnnetustest tänavu suvel, mille põhjustasid liiga täistuubitud platsid ja ülekoormatud atraktsioonid.”

Loe ette kiri (lk 69).

* Probleemi arutamise koosolek

„Olen siin tunde pead murdnud, mis pagana kombel me uue seaduse kohaselt kõik oma atraktsioonid sellele väiksele platsile mahutame. Peale selle sain ma veel kirja maaomanik Hindilt, kelle maadele me oma tivoli üles paneme nagu varasematel aastatel. Loen teile kirja ette.”

Loe ette teine kiri (lk 70).

„Ehk oskate teie leida lahendust, kuidas me paigutame kõik atraktsioonid Hindi põllule, nõnda et me ei rikuks uut, kahe meetri seadust?”

Anna igale atraktsiooniomanikule või grupile maa-ala põhiplaan (lk 71), samas mõõtkavas atraktsioonide pindalamudelid (lk 72) ja mõõtevahend (näiteks joonlaud).

„Teen ettepaneku, et kohtume siinsamas kümne minuti pärast ja vaatame, kas keegi on välja nuputanud, kuidas kõik atraktsioonid ohutusseadustele vastavalt paigutada. Me peame kibekähku liikuma hakkama, sest muidu läheb enne pimedaks, kui kohale jõuame ja koormaid lahti pakkima hakkame. Siis me ei jõua me oma atraktsioone homseks üles panna ja kaotame suure rahasumma.”

* Probleemi lahendamine väikerühmades

Tõetruude kirjade kasutamine draamatöös lisab tähelepanu ja usaldust draama vastu. Antud juhul annab kirja sisu kätte mängupiirid ja lisab tegevusse ning draamaprotsessi vajalikke pingeid. Uut seadust järgides ei mahu kõik atraktsioonid parima tahtmise korral platsile, kui just ohutusreegleid ei rikuta või üht atraktsiooni välja ei jäeta. Kumbki otsus ei ole kergete killast. Kui ohutusreegleid rikutakse ja tuleb kontroll või keegi saab viga, peavad kõik seaduse ees võrdselt vastutama, õnnetus jääks niikuinii igaühe südametunnistusele. Aga kui mõni atraktsioon jäetakse üles panemata, siis jäävad selle omanikud piisava sissetulekuta, et talve üle elada. Teisalt pole ka põllupinda võimalik suurendada, sest Hindi kirjast on lugeda, et peremees istutas põlluveerde noored puud. Nii lühikese teavitusaaja tõttu ei leia lõbustuspark ka uut platsi, kuna kohalikud elanikud on niikuinii Ruubeni Tivoli vastu meelestatud. Peale selle on kogu maakonnas juba reklaamile raha kulutatud ja maaomanik Hindiga on olemas kehtiv rendileping.

* Kollektiivne roll

Samal aja, kui rühmad probleemi lahendavad, liigu direktorina ringi ja vestle nendega ning tuleta meelde tõsiasju. Kutsu kõik kokku.

„Kas mõnel meeskonnal õnnestus probleemi lahendada?“

Vaata üle rühmade plaanid. Too välja kohad, kus on seadust rikutud või reeglitest mööda hiilitud. Pikapeale ongi selge, et kõik atraktsioonid ei mahu platsile, kui just seadusi ei rikuta. Selles tööjärgus võid soovitada riskivõttu ja turvaeeskirjade rikkumist, aga sellisel juhul tuleb selgeks teha, et kõigil rühmaliikmetel lasub võrdne vastutus. Enne otsuse langetamist käi välja veel ettevalmistatud materjali: eelarve, kus on kirjas, kui palju peaks iga atraktsioon jooksva aastal sisse tooma ja mis on pileti hind (lk 73).

Juhi direktorina mingil hetkel tähelepanu tööga, et kummitusmaja on jälle kõige vähem tulu teeninud, kõige suurema piletihinna kehtestanud ja samal ajal nõuab kõige suuremat pinda.

„Mina olen teile kogu aeg öelnud, et selle mõttetu juurdeehituse tegemine oli viga. Aga teie peres ei võta keegi arukat nõuannet kuulda.“

Tekita probleemi ümber arutelu. Õpetajana pead sa selgeks tegema, et probleem puudutab kõiki ja ükskõik, milline otsus ka ei tehtaks, mõjutab see igaühte. Viita sellele, et paberil esitatud arvud võivad aidata rühmal lõplikku otsust teha. Kummitusmaja-rühma vastu vaenu külvates päästad rühmadünaamika valla. Kontrolli, kas keegi ka kaitseb nimetatud rühma või ühinevad kõik teised kriitikaga, et oma rühma väljalangemist vältida. Õhuta diskussiooni kasumlikkuse üle.

Esitle direktori rollis järgmist kasumiaruannet, mis näitab, kui palju iga atraktsioon viimase kümne aasta jooksul sisse on toonud (lk 73). Kurda veelkord, kui halvasti kummitusmaja sisse toob, kui kallis on selle pilet ja kui palju ruumi see nõuab. Jätkake rollis olles arutelu.

Õpetajana julgusta rühmi arve uurima, et leida sealt probleemile lahendust. Viimase kümne aasta aruandest võib avastada nii mõnegi huvitava seiga. Näiteks, miks kasvasid kummitusmaja sissetulekud mõned aastad tagasi järsult ja jäid siis aastateks samale tasemele püsima? Miks lasketiir jätkuvalt nii hästi teenib?

Direktori rollis võrdle ka atraktsioonide pindalasid piletitulu suuruse ja pääsme hinnaga. Need on esitatud graafikus (lk 74).

Õpetajana õhuta rühma uurima, milliseid probleeme nad graafikutest välja loevad. Sel kombel tuleb arutellu uut ainet. Probleem muutub üha põletavamaks, kuna aeg läheb ja on vaja Hindi platsi poole teele asuda.

Lahendus ärgu olgu kerge ega ka ühene, sest otsuste tagajärjed tuleb draamaloo käigus läbi proovida.

* Võimalikud arengud

Draamaloo edasisi arenguvõimalusi on mitu. Õpetajana ütle grupile juba enne töö algust, et sa tead seda lugu poolikult, mitte lõpuni. Sa võid draamaloo ülaltooduga lõpetada ja öelda, et nüüd me olemegi jõudnud sinnamaani. Edaspidi sõltub juba rühma otsusest, kuhu draamalugu välja areneb. Kätte on jõudnud otsustav etapp – siin lõppeb planeeritud draamalugu ja -tegevus ning algab koos loodav ja kõigile üllatav tegevus. Nüüd võid sa eelnevas protsessis tärganud huvist ja innust kasu lõigata. Loodetavasti rakendad sa draamasündmustega saavutatud pühendumist ja usaldust ka muudesse ainevaldkondadesse siirdumiseks.

Rühmad on teinud oma valikud ja leidnud lahendused. Tõenäoliselt arutati läbi rohkem kui üks lahendusvariant. Nüüd tuleb sul suunata rühmad midagi uurima ja esitada neile vastavaid küsimusi. Sinu valikud sõltuvad loomulikult su ainealast ja sellest, millised piirid või vabadused seab sulle õppekava rakendamine.

Valikud on järgmised:

- *Võib teha finantsotsuseid, kuidas toetada selle atraktsiooni omanikke, kellelt võeti ära võimalus viimases peatuskohas teenida. Teised rühmad loovutavad näiteks teatud protsendiosa oma sissetulekust või annavad mingi põhjendatud summa, arvestades väljajätava atraktsiooni seniseid sissetulekuid. Teine võimalus on kehtestada üldine sissepääsumaks ja tasuda neist tuludest kõrvalejäänud meeskonnale jne. Kõik need ettepanekud peaksid arvestama eespool toodud tabeliandmeid ja arvulisi argumente. Nõnda saab siirduda matemaatikasse ning arvutamisel ja graafikute koostamisel võib kasutada ka arvutit. Tööd võib jätkata järgmise nädala matemaatikatunnis. Järgmises draamatunnis võib kaaluda iga meeskonna seisukohti ühe või teise lahenduse suhtes ja korraldada vastav rollimäng. (Näiteks, kui iga meeskond annab teatud protsendiosa oma tulust kõrvalejääjatele, kas pole see mitte lasketiiru suhtes ebaõiglane, mille omanikud peavad välja käima palju suurema summa kui näiteks ilmaratas? Või peaks igaühe makstav osa vastama nende sissetuleku suurusele?) Nõnda kaldub töö ettevõtluse valdkonda ja keskendub majandamisoskustele, kuidas kaitsta alltöövõtjate huve suurfirma vastu.*
- *Võib-olla soovib rühm riskida ja seadust rikkuda, kas või natukenegi. Kui valitakse see võimalus, siis tuleb valiku mõju vaagida ja analüüsida, näiteks võib vahetult enne lõbustuspargi väravate avamist saabuda inspektor Tigane või juhtub reeglite rikkumise tagajärjel õnnetus. Siit võib saada alguse süüdistus või kohtuprotsess. Nõndaviisi võib käsitleda tervisekasvatuse probleeme ja reegleid, näiteks õnnetusjuhtumite vältimist ja ennetamist või tuleohutust. Ühtlasi arendatakse emakeele oskusi. Kõne- ja kuulamisoskused on niikuinii kesksed kogu draamaprotsessis. Antud juhul võib keskenduda keelekasutusele erinevates kontekstides. Õnnetusjuhtumist saab koostada lühikese leheuudise või anda kommentaari kohalikule või maakonna raadiokanalile. Säärane tegevusrida suunab rühma tähelepanu asjaolule, et erinevates olukordades tuleks kasutada erinevat keelt.*
- *Õnnetusjuhtumi teemaga võib jõuda ametlikku keelepruugi juurde – valmistatakse kohtuprotsessiks, võetakse asjaosalistelt tõendusmaterjali ja kutsutakse neid tunnistusi andma. Kogu lugu saab kasutada loovkirjutamise lähtematerjalina. Koosloodud draama võib toota väga eripäraseid lugusid. Neist omakorda sobitatakse kokku stsenaarium, mille sündmusi võib lähemalt käsitleda. Stsenaariumi koostamist võib kasutada draamatöös refleksioonielemendina või improviseeritud draamaloo tihendamiseks. Õnnetusjuhtumi valik avab ühtlasi tee uurimuslikuks draamatööks. Loost sõltumatult on võimalik kokku leppida, mis õieti rikki või valesti läks. Näiteks võisid lõbustuspargis tulekahju põhjustada rikkis elektriseadmed või juhtus raske õnnetus mõne atraktsiooni metallosade väsimise tõttu. Mõlemat varianti tuleb ka päriselus ette ja draamaloo loogika kohaselt on need seotud ohutusreeglitega.*
- *Võib-olla tahab rühm draamatöös mõnd uut seadeldist või atraktsiooni leiutada. See eeldab tehnilist tööd, mida võib samuti teostada draamatöö raames. Rühmad võivad seadeldisi ja atraktsioone konstrueerida selle põgusa teabe põhjal, mis neil on. Ideid saab teostada maketis*

ja hinnata seejärel nii disaini kui ka draama vaatepunktist. Näiteks tasub küsida, miks peab kummitusmaja olema nii mahukas, kui ta on küllastajate seas nii ebapopulaarne.

- *Rühm võib huvituda ka tivolikultuurist. Siis saab siirduda reklaamkunsti valdkonda. Tivoliatraktsioonide kavandamine ja kujundus on omaette kunstiiliik, millel on pikk ja rikas ajalugu. Neid võisid meisterdada omanikud ise või tellida sellele spetsialiseerunud kunstnikelt. Kujunduselemente võib kohata kunstilistest reklaammaalingutest kuni keerukamate loovate kaunistusteni välja. Iga rühm võib maalida või kujundada omakavandatud seadme tivolikunsti stiilis. Seda võib teha mingit atraktsiooni eeskujuks võttes või täiesti omapäi.*
- *Huvi tivolikultuuri vastu võib suunata ka muusika juurde. Saab uurida, kuidas musitseeriti lõbustusparkides vanasti ja millist muusikat kasutatakse nüüd, ning valmistada ette tivolimuusika fail/lint, kuhu võib lisada hääleefekte. Pärast saab seda kasutada draamatöös lõbustuspargi õhustiku loomisel.*
- *Rühm võib otsustada ühe atraktsiooni hoopis välja jätta või üritada veenda mõnd teist külaelaniku suuremat platsi rentima. Viimasel juhul peab väike grupp või isegi kõik tivolitöölised suhtlema ümbruskonna inimestega laiemalt. Siit võib jõuda ühiskonnaõpetuse küsimuste uurimiseni, näiteks: millised on riigi kodanike õigused ja kohustused ühiskonnas, eriti juhul, kui nad vabatahtlikult valivad põhielanikkonnast erineva kultuuri ja eluviisi või on sellest pärit. Saab uurida draamaloos peituvaid mitmekultuurilisi dimensioone. Nändaviisi tutvutakse näiteks romade eluviisi ja keelega ning võib võrrelda nende aastaajaliselt vahelduvat elustiili püselanikkonna paikse eluviisiga. Uurida võib mitut liiki rändavaid eluviise.*
- *Grupp võib siirduda ka võrdõiguslikkuse teema valda. Millised on rändava eluviisiga inimeste võimalused omandada haridust, saada arstiabi ning leida elamispind ja töö? Millised on nende õigused? Kõiki neid õppekava läbivaid elemente ja dimensioone saab draamatöö kaudu uurida, näiteks mis juhtub, kui lahti lastud tivolitöötajad üritavad leida uut tööd. Mida neile vastatakse? Kui tivoli juhtkond kohtub avarama platsi leidmise nimel teiste maaomanikega, kuidas neid vastu võetakse?*
- *Rändamise käigus ette tulevate probleemide kaudu saab draamatöösse sisse tuua ka ajaloo ning maateaduse. Näiteks võib taustaandmetena kasutada jutustusi rahvaste rändest. See juhib õpilaste tähelepanu sellele, kuidas rändavaid rühmi on eri maades ja ajalooetappidel koheldud, näiteks natsismiohvrite lood Saksamaal või stalinismiohvrid Nõukogude Liidus (viimasel juhul tsementeeriti rändrahva kodud maa külge, et neid kinnistada). Rändava eluviisiga inimeste ajalugu jälgides võib rühm sattuda maailma erinevatesse paikadesse. Näiteks romade päritolu kohta liigub ringi arvukalt lugusid. Üks neist räägib vaaraost, kel ei olnud enam püramiidiehitajatele tööd anda ja kes ajas nad minema. Kuna nende lahkumisest Pärsias oli möödas nii palju aega, ei saanud nad enam kodumaale naasta, vaid hakkasid maailmas ringi rändama.*

Kõik ülalpool nimetatud ja muudki võimalused on osalejate valida. Rühma on võimalik suunata ka kõikide nende teemade juurde. Draamatöö iseenesest võib võtta erinevaid vorme lähtudes sellest, milliseid valikuid ja otsuseid grupp loo käigus teeb. Õpetaja ülesanne on leida kohane draamavorm mistahes sisuvalikule või tunde, näiteks võib usaldust draamatöö vastu palju enam süvendada raadio-, tele- või leheuudis lõbustuspargis juhtunud õnnetuse kohta kui õnnetussituatsiooni pelk läbimängimine. Õpetaja võib ka otsustada rollivahetuse kasuks ning ise mängida ohutusinspektor Tigast, kes jõuab vahetult enne väravate avamist kohale. Tegelaskuju järsk ilmutamine võib kaasa tuua rühma palju adekvaatsema reaktsiooni kui siis, kui paluda väikerühmadel arutleda teemal, mis võiks sellisel juhul toimuda.

Draamat viljelev õpetaja peab olema mõtlemises sama kiire kui õpilased ja tegema pidevalt valikuid, et leida kohaseimad vormid ja draamavõtted igasuguses olukorras.

* „Rändav tivol” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 ✓ Sõlmi draamalepe. Lugu algab küllaltki struktureeritult, aga edaspidi määravad rühmad loo arengu.	Teadvustada rühmale, et terve draamaprotsess ei ole ühteviisi hoolikalt kontrollitud.	Draamaleping	Lisaks matemaatika õppimisele pakub lugu veel hulganisti köitvat materjali edasiseks draamatööks.
2 ✓ Esitlege pantomiimis nii mitu tivoliseadeldist ja tegevust, kui pähe tuleb. Üks kujutab ja teised arvavad. Kui keegi ei esine, on võimalus öelda: „Passin.”	Tõhustada rühma teadmisi tivolitest.	Mäng, pantomiim	Ringis hoia võimalikult kiiret tempot.
3 ✓ Jaga õpilased seitsmeks väikerühmaks. Jaga laiali ümbrikud, mille peal on atraktsioonide nimetused. Ärge ümbrikke veel avage. Õpetaja on tivolide direktori rollis.	Anda igähele kiiresti rollid ja suunata huvi kirjale.	Rollide võtmine	Kummitusmaja haldajateks tuleb valida piisavalt tugev rühm.
4 ✓ Määratle situatsioon: pakitakse kola, et siirduda hooaja viimasesse peatuspaika. Määratle tegevus: uuritakse sõiduriistu enne teeasumist. Määratle lähtekohad: tööst väsinud inimesed loodavad viimases kohas ajada kokku nii palju raha, et talv üle elada.	Anda rühmale kiiresti võimalus sulanduda määratud olukorda.	Kollektiivne roll	Osale tivolide direktorina jutuaajamistes. Näiteks: „Kuidas eiline õhtu läks?”
5 ✓ Turvakontrollilt on tulnud uued eeskirjad. Kuidas nüüd kõik atraktsioonid platsile mahutada, kui vahetsoone on laiendatud?	Esitada probleem ja anda tegevusele fookus.	Koosolek	Esitle ohutusinspektori kirja. Anna rühmale teada, et oled proovinud probleemi lahendada, aga asjatult.
6 ✓ Näita Hindi platsi kaarti ja atraktsioonide põhjamudeleid rühmale ja tee neile ettepanek ülesanne ise lahendada. Kaardid leiab rühmale jagatud ümbrikest.	Rohkem võimalusi pole, kui rikkuda ohutuseeskirju või jätta üks atraktsioon välja. See muudab draama suunda ja lisab pinget.	Probleemi lahendamine väikerühmades, kas siis rollis olles või mitte	Anna rühmale mõista, et lahendus on olemas, aga sina oled nii väsinud, et ei suuda seda leida. Kinnita üle, et rühmad tegid tublit tööd, aga ikkagi tuleb kas üks rühm välja lülitada või reegleid rikkuda.
7 ✓ Kutsu rühm kokku ja vaadeldge hoolega võimalike paigutuste lahendusi.	Väärtustada rühma ponnistusi probleemi lahendamisel.	Terve rühm rollides	Juhi tähelepanu sellele, et kui kummitusmaja ei oleks varasematel aastatel laiendatud, oleks praegu probleem lahendatud.
8 ✓ Kui rolliarutelu on käivitunud, esita kokkuvõtavad tabelid ja diagrammid atraktsioonide kasumikkusest ja rõhuta, et need ehk viitavad millelegi.	Statistika pakub vastandlikke lahendeid draamatööle.	Varem ettevalmistatud materjal tuleb käiku. Kogu rühm on rollides.	
9 ✓ Katkesta draama ja küsi, kas kellelgi on matemaatilistelt aksepteeritavaid lahendusi probleemile.	Katkesta rollitegevused ja suuna arutelu draamatöö tulevastele suundadele.	Arutelu	Anna rühmale teada, et nende otsustustest sõltuvad draama-loo edasiarendused.

Päästeamet

Lõuna Päästkeskus
Vanemuise 64, Tartu 50410
tel 733 7300 / faks 733 7327
e-post: louna[@]rescue.ee
www.rescue.ee/louna

**Lp atraktsioonipargi direktor**

Teatame Teile Siseministeeriumi uutest turvanõuetest, mis on kehtestatud nii paiksete kui rändavate tivolite tarbeks.

1. Iga lõbustuspargi atraktsiooni ja seadeldise vahele peab jääma vähemalt kahemeetrine turvatsoon-vahemaa.
2. Valvekiosk peab ka olema paigutatud lõbustuspargi territooriumile. Ühtlasi peab valvekiosk toimima ka kui informatsiooni- ja esmaabi punkt.
3. Elektrigeneraatorid peavad asetsema iga atraktsiooni territooriumi siseküljel.
4. Kõik kaablid peavad olema kaetud vastupidava PVC-kattega. Kõik need eeskirjad jõustuvad otsekohe. Seaduse rikkumine toob kaasa süüdistuse esitamise ja tegevusloa lõpetamise.

Tartus, 15.09.2013

Lugupidamisega

Arne Tigane

Arne Tigane

Tuleohutuse järelevalve inspektor
Lõuna Päästkeskus

Hindi talu
92012 Tartumaa

Lp härra Ruuben

Teie eelmisel kuul saadetud kirja vastuseks teatan, et võite ka tänavu kasutada Hindi talu heinamaad.

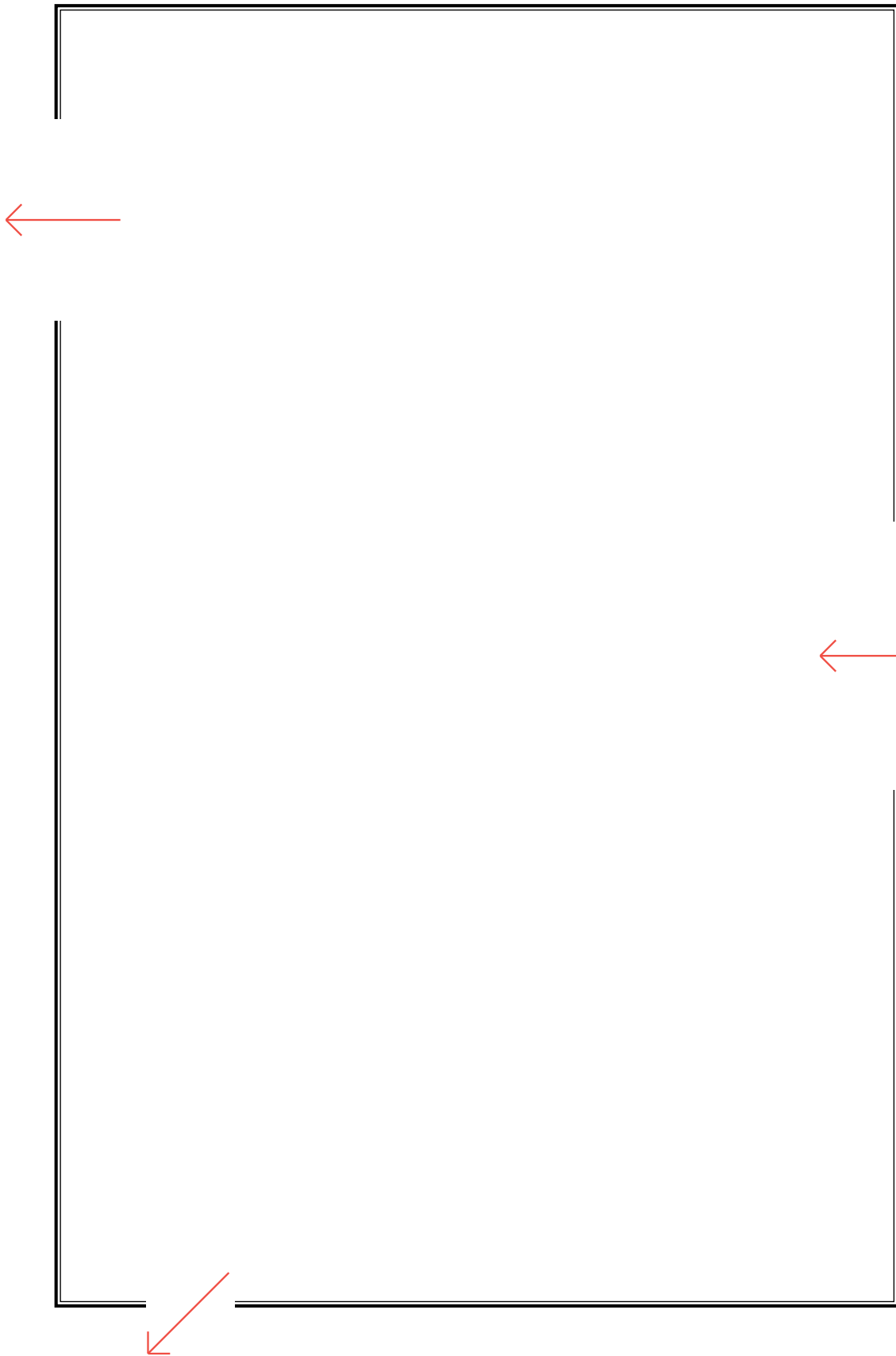
Oleme istutanud puuistikuid ümbritsevate põldude äärde ja me nõuame, et neid ei kahjustataks. Oma sõidukid võite parkida vana talli asemele nagu varasematel aastatel.

Samuti peame Teile kahetsusega teatama, et meie naabrid ja külaelanikud avaldavad meile tugevat survet, et me ei lubaks teid süüa. Siiski, vastavalt eelmise aasta kokkuleppele võite ka sel aastal oma tivoli meie maadele püsti panna.

Kõike head Teile soovides

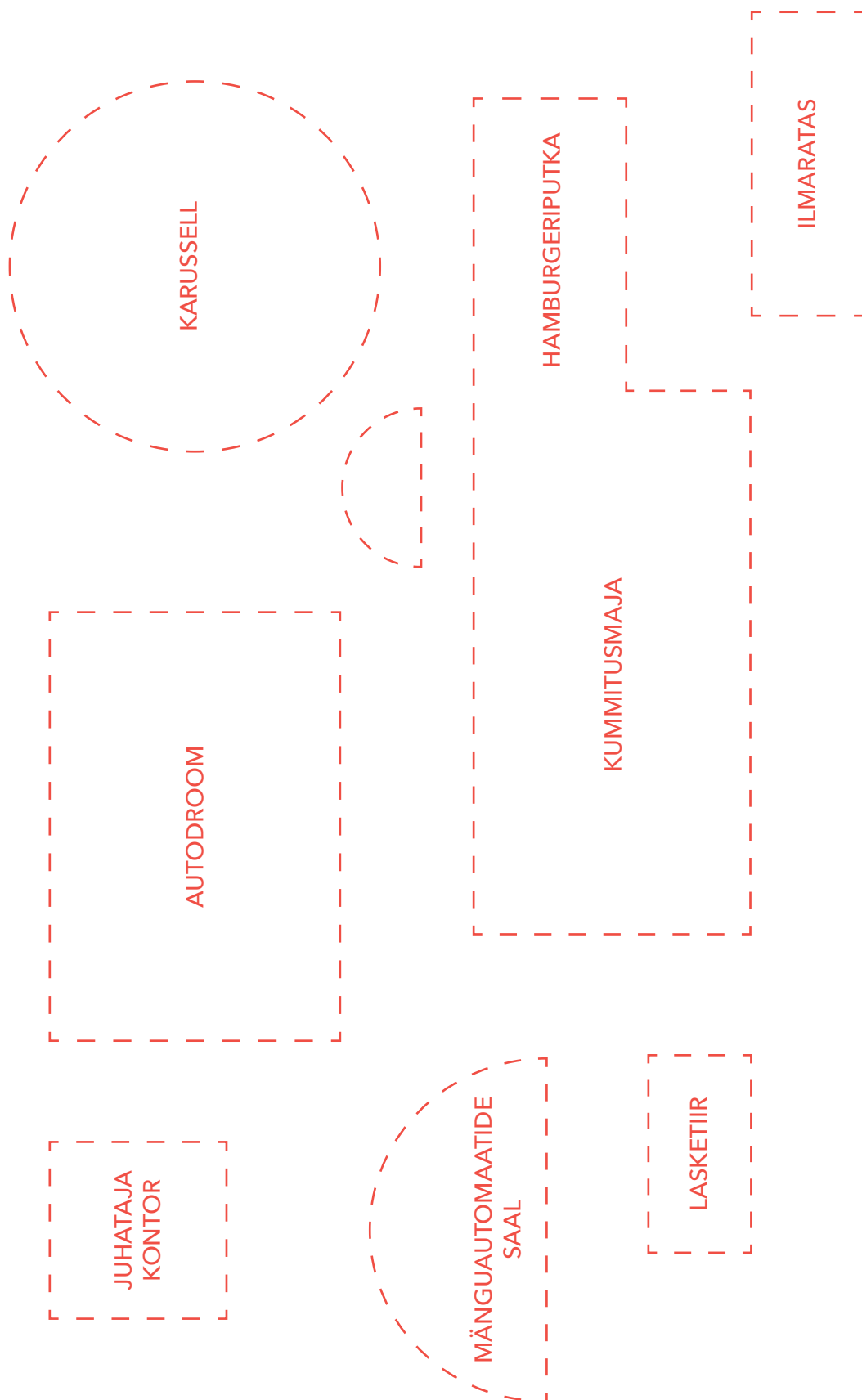
Taak Hint

Hindi platsi kaart



PEASISSEPÄÄS

Lõbustuspargi atraktsioonide pindalamudelid



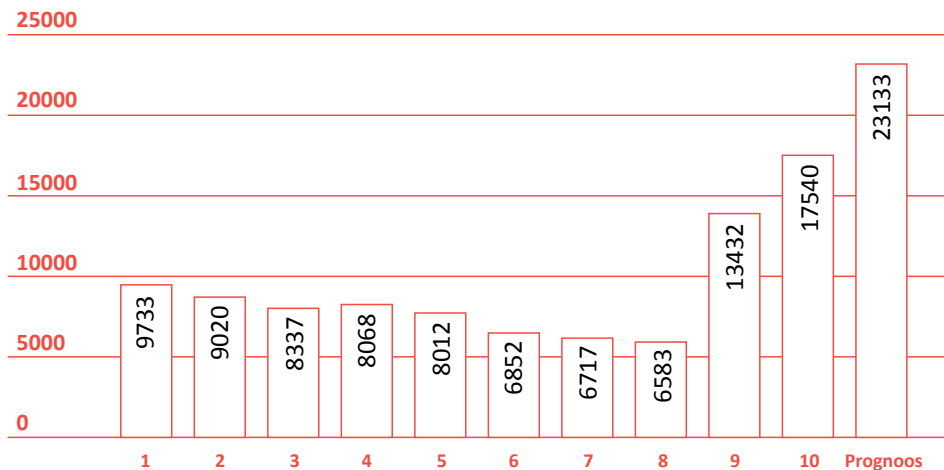
Atraktsioonide jooksva aasta tulud

Nimi	Piletihind	Eeldatav tulu
Mängusaal		43 367
Karussell	1,7 €	35 983
Ilmaratas	1,3 €	30 540
Lasketiir	1,0 €	30 417
Kummitusmaja	2,1 €	23 133
Autodroom	1,3 €	34 307
Hamburgeriputka		30 167
TULUD KOKKU		227 913 €

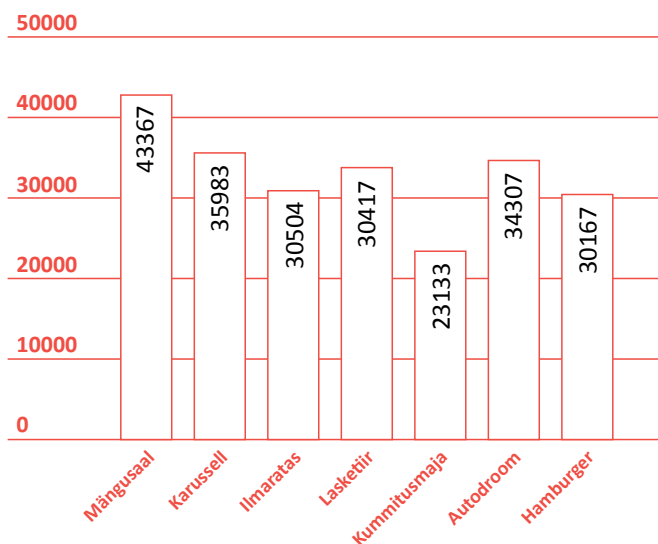
Viimase kümne aasta deklareeritud tulud (€)

Aasta	Mängusaal	Karussell	Ilmaratas	Lasketiir	Kummitusmaja	Autodroom	Hamburger
1	25 167	15 433	15 017	9785	9733	11917	11300
2	26 583	16 762	15 452	9952	9020	13317	10833
3	27 867	17 530	16 460	11167	8337	13333	10983
4	28 383	15 285	15 185	11583	8068	14300	11478
5	28 167	17 667	15 017	11833	8012	14833	12535
6	29 433	19 535	16 200	13158	6852	15023	13333
7	30 000	19 900	15 022	13333	6717	16433	13650
8	31 833	23 118	19 533	18533	6583	22667	18350
9	35 045	25 250	21 930	21833	13432	25000	18572
10	40 083	32 650	27 207	28085	17540	31905	27737
Prog	43467	35893	30540	30417	23133	34307	30167

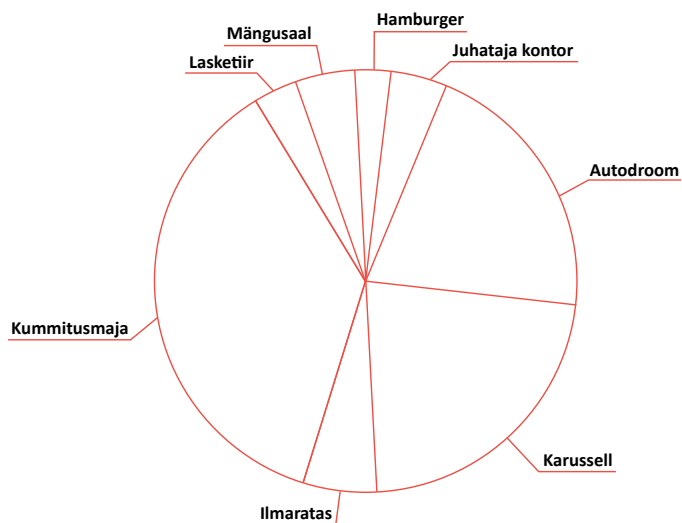
Kummitusmaja: viimase kümne aasta tulud (€):



Atraktsioonide jooksva aasta tulud (€):



Atraktsioonide aluspindala diagramm:



KOSMOSEREIS

Sobib algkooli vanemale astmele ja vanematele.

* Eesmärk

Julgustada draamatöös rühma koostööd tegema ja kollektiivseid otsuseid langetama.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">/ Tutvumine sümbolite ja metafooride kasutamisega/ Sobivate draamatöö vormide arendamine/ Usutavate rollide väljaarendamine	<ul style="list-style-type: none">/ Koostöö/ Rühmatöö oskused/ Otsuste langetamine	<ul style="list-style-type: none">/ Vandetöötused/ Teised kultuurid/ Keskkonnaprobleemid

* Vahendid

CD-mängija/helikandja, „kosmosemuusika”, kleeplinti/tahvlinätsu, ümbrikke ja paberit.

* Õpetaja ning terve rühm rollides

Palu rühmaliikmetel enda ümber istuda. Loe, mitu õpilast on rühmas. Asu kohe võimalikult lühikese sissejuhatusega draamatöö juurde. Kui sul on draamalepe juba varem tehtud, tulevad nad tõenäoliselt järgneva jutuga hoobilt kaasa.

„Tere, 2033. aasta lend! Oleme jõudnud lõpusirgele ja ees on viimane koolinädal. Kes teist oleks seitse aastat tagasi osanud arvata, et just teie olete need õnnelikud finišisse jõudjad? Minu ees on maailma prima ettevalmistuse saanud astronautide klass, kes on kolmesaja viiekümnest kursust alustanud noorest sõelale jäänud. Mina kui teie õpetaja olen teie üle uhke, tõeliselt uhke. Seitse aastat väldanud raske kool lõpeb homme teie ametissepühitsemisega, mida jälgib ka Ühinenud Rahvaste Organisatsiooni esindaja. Kui te homsed katsed läbite, olete kõik lõputunnistust väärt. Sellega peaksite te igal juhul hakkama saama, aga kui te läbi kukute, siis te ametimärki ÜRO esindajalt ei pälvi! Teil tuleb kolme- kuni viieliikmelistes rühmades juhtida kosmosesüstiku lennustimulaatorit ja läbi mängida tundmatule planeedile hädamaandumine. Kasutage ülejäänud päeva harjutamiseks. Homme demonstreerime oma oskusi ÜRO esindajale. Edu teile!”

Eelnevas peaks olema piisavalt informatsiooni, aga võib olla vaja täpsustada, kuidas jaguneda rühmadesse, kes peavad esitlema, milline võiks olla kosmosesüstiku hädamaandumine.

* Improvisatsioonid väikerühmades

Anna rühmadele harjutamiseks aega 15–20 minutit. Kui liigud rühmade vahel ringi, ärgita neid võimalikult palju tehnika- või majanduslast keelt kasutama.

* Õpetaja koolitaja rollis

„ÜRO esindaja saabus just kosmosekeskusse. Teil on ettevalmistuseks ja esitluse valmispanekuks jäänud veel viis minutit.

Sealt ta tuleb, kohe jõuab ta koridori otsa – kõik kohtadele! Pidage meeles, et te tervitate, kui ta siseneb, ja kes on oma katse sooritanud, seisab sinna, sirgesse ritta.”

(Ilmselt on parem, kui saad kellegi kokkulepitud viisil esindajat mängima.
Kui see ei õnnestu, siis saab draama usutavust suurendada kostüümidetailide kasutamisega.)

* **Rollis-õpetaja, abiline**

ÜRO esindaja saabus.

„Tere! Olge lahked, jätkake!”

* **Improvisatsioonid väikerühmades**

Õpilased mängivad hädamaandumisi. Kui kõik on lõpetanud, peab ÜRO esindaja kõne.

„Mul on suur au teid täna siin külastada ja kohtuda nii tublide ja andekate noorte inimestega, kes on meie planeedi teenimise nimel kõigeks valmis. Tõepoolest, te olete inimkonna tuleviku pant. Minu ülesanne siin on vastu võtta teie truudusvanne ja jagada kooli läbinutele rinnamärgid.”

* **Truudusvanne, tseremoonia**

„Tõstke parem käsi ja korrake minu järel: Tootan pühalikult ... kuulata kõiki käske ... ükskõik millises olukorras ... ilma vastuvaidlemata. Laske käed alla. Võite üksteist õnnitleda ühe suure aplausiga!”

* **Rinnamärkide jagamine, tseremoonia**

ÜRO esindaja liigub piki rivi ja surub kõigil astronautidel kätt ning jagab neile rinnamärgi, kinnitab selle rinda või annab üle, et igaüks selle ise kinnitaks.
Iga aumärgi peal on kiri: „Astronaut, I klass”.

„Nüüd on teist saanud elukutselised astronautid – palju õnne!”

* **Rollis-õpetaja, jutustamine**

„Tavaliselt järgneb lõpetamisele väljateenitud puhkus, võimalus sündmust tähistada ja koos perega aega veeta. Kahjuks teiega nii ei lähe. Teid ootab kohe ees väga tähtis missioon. Kaugel päikese-süsteemis on avastatud uus planeet, mis on tõenäoliselt Maa sarnane. Teie ülesanne on lennata sellele planeedile. Kui te kohale jõuate, võite avada selle ümbriku siin, kust leiate üksikasjalikud ülesanded missiooniks. Hetkel on kõik missiooni üksikasjad ülisalajased. Lend sinna planeedile kestab ühe aasta, teid uinutatakse sinnalennu ajaks krüo-unne. Kas on küsimusi?”

* **Olukorra määratlemine**

Vasta küsimustele kõigepealt koolitaja rollis ja kui vaja, seleta õpetajana üle.

* **Rollis-õpetaja**

„Väljalend on homme! Soovitan teil välja magada. Enne minekut on teil võimalik teha ainult üks telefonikõne.”

* **Telefonikõne**

„Otsige endale koht, kus saate rahus olla. Istuge põrandale. Teil on võimalus helistada ainult ühte kohta. Otsustage, kes on see ainuke, kellele tahate helistada. Valige nüüd ta number, rääkige justkui telefoniga ja kujutage ette, mida teile vastatakse.”

„Kas te soovite oma telefonikõnesid jagada?”

* Arutelu

„Mis tunne oleks olla üle kahe aasta kodust eemal? Kas su pere oleks sinu üle uhke? Palju sa üldse räägid neile, millega sa tegeled?”

* Ruumi määratlemine ja kosmosesüstiku ehitamine

„Nüüd tuleb ehitada kosmosesüstik, millega kohale lennata. Mida meil vaja läheb? Kuidas seda võiks ehitada? Millest me selle ehitame? Kuhu me selle paigutame? Peale süstiku läheb meil ruumis vaja veel tühja platsi planeedi jaoks, kuhu me laskume.”

* Rollide määratlemine

Kui kosmosesüstik on valmis, lisa ümbrikusse käsk „Leida üles vähemalt üks selle planeedi elanik ja toimetada ta elusana Maale”, ja liimi ümbrik kinni.

„Mida keegi teeb? Kus asetseb juhtimispuul? Kus asuvad krüo-magamiskambrid? Kas meil on vaja kaptenit?”

Jne, jne.

„Nüüd, kui süstik on valmis, leidke kõik endale ruumis koht. Heitke pikali ja sulgege silmad.”

* Jutustamine

„Pärast telefonikõnet ... tõmbusid kõik oma tuppa. Igaüks mõtles sellele, mis teda ees ootab. Milline seiklus sellest missioonist kujuneb? Millised ülesanded neil täita tuleb? Sel ööl ei maganud mitte keegi rahulikult.”

* Mäng ja jutustamine samaaegselt

„Noored astronautid ärkasid hommikul.”

„Nüüd võite te minu jutustuse järgi vabalt tegutsema hakata.”

„Nad tõmbasid varustuse selga ... ja sõid hommikust. Sõnagi vahetamata kogunesid nad fuajeesse ... ja siirdusid süstiku poole.”

„Hetkeks jääge palun seisma!”

„Kõigile oli teada, mida tuleb teha ja kuidas missioonile minnakse. Kohe kui süstik Maalt lahkub ja arvuti poolt juhitud marsruudil uue planeedi poole liikuma hakkab, sügavkülmutatakse teid kambritesse magama.”

* Terve rühm rollides

„Te võite nüüd jätkata ja mängida, et valmistute väljalennuks. Võite ka omavahel viimaseid lauseid vahetada, sest teatavasti möödub aasta, enne kui te taas ärkate ja üksteist näete. Jätkake mängu, kuni kõik on oma kambrites jäätunud.”

„Magage nüüd jäätunudena edasi ja kuulake!”

* Mäng ja jutustamine samaaegselt, pantomiim

„Terve aasta möödus justkui mõni sekund. Kosmoselaeva arvuti lennutas nad uue planeedi atmosfääri. Kui meeskond üles ärkas, nägid nad illuminaatoritest silmipimestavalt ilusat planeeti, kohta, mis sarnanes paradiisiaiale – sinised ookeanid, tihedad laaned, suurejoonelised mäed.”

„Nüüd võite tasapisi ärgata.”

„Kui kosmoselaev jõudis planeedi atmosfääri, hakkasid meeskonna liikmed vähehaaval ärkama ja oma kangeid liikmeid sirutama. Vaikselt liikusid nad juhikabiini ja vaatasid imetlusega nende ees avanevat imelist maastikku.”

„Kujutlege planeedi ilu samal ajal, kui te kuulete seda muusikat.”

Mängi eelnevalt valitud muusikat, mis väljendab uudishimu ja imetlust.

„Kuulake mind taas!”

„Meeskond tõmbas end lummava pildi kütkest lahti ja hakkas tööle. Kõigepealt pidi laev turvaliselt maanduma, seejärel tuli ümbrik avada ja planeeti uurima hakata.”

„Tegutsege!”

Avatakse ümbrik „Leida üles vähemalt üks selle planeedi elanik ja toimetada ta elusana Maale”.

* Kogu rühm rollis

Algab uurimisretk planeedil. Tavaliselt jagunetakse väiksematesse gruppidesse. Õpetaja aitab rühmadele sobivaid rolle leida: arheoloogid, geoloogid, taimeteadlased jne. Õigem on vältida selliseid rolle nagu sõdurid ja võitlejad vms.

* Rollis-õpetaja

Õpetaja lülitub nüüd mängu kosmoseelaniku rollis, ilma erilise kostüümita. Ta naeratab ja mängib abitut, täiesti vägivallatut olendit. See stseen toimib kõige paremini, kui õpetaja ligineb kõigepealt vaid ühele rühmale, kellelt võiks rohkem toetust oodata. Rühma toetus tähendab antud juhul küll seda, et hoobilt ei rünnata ega esimesel võimalusel õhku ei lasta.

„Tere! Mida teie siin, minu planeedil, teete? Mina elan siin, sellel planeedil ja minusuguseid leidub siin veel mõni üksik. Varsti jääb meist ellu vaid kaks isendit, nõnda öeldakse raamatus. Varem olid meie planeedil ka masinad. Pärast seda, kui me masinate tõttu sattusime Suurde Sõtta ja meie planeet oleks peaaegu hävinenud, taipasime, et masinad on saatana. Nüüdseks on me maa taas õitsele puhkenud. Kui meid on alles jäänud ainult kaks isendit, algab meist kahest uus inimsugu. Minu nimi on Aadam (või Eeva).”

Draama käivitajaks on siin dilemma: vastuolu selle vahel, kas astronautid kuuletuvad käsule ja järgivad ettekirjutust või päästavad Aadama ja Eeva ning nendega koos tulevase inimsoo?

Draamalugu jätkab selle olukorra pinnalt.

* Võimalikud arengud

Lugu võib edasi arendada mitmel moel:

- Loo raadioühendus Maaga ja survesta reisiseltskonda otsust tegema.
- Väikerühma improvisatsioonid: Mis juhtub Aadama/Eevaga, kui nad Maale viiakse?
- Väikerühma improvisatsioonid: Mis toimub astronautide perekondades, kes saavad teada, et nende lapsed on truudusvannet murdnud?

* „Kosmosereis” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Õpetaja on koolitaja rollis, rühm astronautide rollides	Usalduse loomine	Õpetaja ja rühm rollides	Koolituse pikkus. Katsete läbimise tähtsus
2 / Väikerühmad	Demonstreerida ÜRO esindajale oma oskusi ja pädevust.	Väikerühma improvisatsioon	Õige keelevalik
3 / Õpetaja ja õpilased rollides	Võtta endile astronautide rollid.	Rollis-õpetaja	Usk rollidesse, tõsidus
4 / Rühmatööde esitamine	Alustada usalduse loomist õnnestumisse.	Esinemised	Suhtuda esinemistesse tõsiselt.
5 / Rühm on astronautide rollis	Suurendada enesekindlust/ usku endasse.	Aumärkide jagamine	Kasuta füüsilist kontakti.
6 / Õpetaja ÜRO esindaja rollis	Luua põhi hilisemale probleemikäsitlemisele.	Vande andmine	Oluline on tõsine suhtumine draamasse.
7 / Õpetaja ÜRO esindaja rollis	Anda rohkem informatsiooni.	Rollis-õpetaja ja jutustamine	Rõhu avameelsusele.
8 / Iseseisev töö	Tugevdada teeleminiku tõeära.	Harjutus	Hoolitse selle eest, et kõik töötavad iseseisvalt.
9 / Planeedi ettekujutamine	Avada uusi töövõtteid ja võimalusi.	Ruumi määratlemine	Loo ruum planeedile.
10 / Valik ja arutelu	Ettevalmistused tööks planeedil	Rollide määratlemine	Valikuvõimalusi olgu palju.
11 / Pantomiim jutustuse järgi	Kiirendada draama kulgu.	Pantomiimist/liikumisest jutustamiseni	Muusika on oluline.
12 / Astronautide uurimisreis	Kogeda rollimängu vabastavat tunnet.	Terve rühm rollis	Õhuta tegutsema!
13 / Rühm astronautide rollides, õpetaja kosmose-elaniku rollis	Õhutada probleemiga tegelemist.	Rollis-õpetaja ja õpilased	Võta kontakti rühmaga, keda usaldad.

OLLA VÕI MITTE OLLA?

Sobib algkooli vanemale astmele ja vanematele.

* Eesmärk

Mõista eetiliste otsuste tegemise tähendust.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">/ Rollide omaksvõtt/ Kujutletavas tegevaskujusse sisseelamine/ Miimika ja skulptuuritehnika/ William Shakespeare „Hamlet”	<ul style="list-style-type: none">/ Eriarvamuste ära kuulamine/ Oma seisukoha kaitsmine/ Teiste seisukohtade austamine/ Elus eesseisvate eetiliste otsuste ja valikute olulisuse mõistmine	<ul style="list-style-type: none">/ Eetilised otsused/ (Isiklikud) väärtused ja uskumused/ Väärtused ja uskumused (teistes kultuurides)/ Andestamine ja armuandmine/ Kättemaks

* Vahendid

Kaks kangast, millest üks võiks olla musta värvi, mõõk, näidend „Hamlet”, monoloogi „Olla või mitte olla” koopiad (lk 88), tahvlipaberit ja kirjutusvahendeid, muusikakeskus ja ajastule vastav muusika.

* Ruumi määratlemine

Muuda ruumi tavapärast ilmet. Aseta toolid ringi ja jäta üks tool ringist välja. Aseta must kangas ringi keskele ja sellele mõõk ning „Hamleti” köide.

* Draamalepe

„Alustame täna üsna raske teemaga ja uurime, mida tähendab sõnapaar „eetiline otsus”. Praegu ei ütle need sõnad teile võib-olla midagi, aga meie kokkusaamise lõpuks peaksite aru saama, mida selle all mõeldakse. Meie draamalugu rajaneb Shakespeare’i näidendil „Hamlet”. Teil pole vaja mingeid eelteadmisi Hamletist, aga kui te seda lugu juba tunnete, siis on hea. Selle sessiooni järel võime öelda, et oleme tutvunud lõikudega Shakespeare’i näidendist.”

Aseta mõõk, keep ja tekst ringist väljapoole üksikule toolile.

„Need asjad võtame mängu siis, kui teie hakkate draamalugu edasi arendama. Täna alustame mänguga. Siis jätkame paaristööga, seejärel tuleb töö väikerühmades ja kõigiga koos. Vahepeal teeme ka individuaalset tööd ja arutame tehtut. Täna kokkusaamise lõpus ootan ma, et te otsustaksite, millises suunas tahate draamatööd jätkata. Kas teil on küsimusi?”

* Mäng

„Alustame mänguga. Kõigepealt saab igaüks endale ühe järgnevaist sõnadest.”
MÕISTUS, TUNNE, TAVAD, USK

Kirjuta iga sõna eraldi paberile ja hoiu paberit nõnda üleval, et kõik võivad seda ise lugeda, samal ajal kui sina räägid, mis see on.

„Antud hetkel ei tähenda need sõnad teile veel midagi, aga tähendused avanevad teile samm-sammult. Need sõnad kirjeldavad, millisest eetilisest otsusest on jutt.”

Kirjuta „eetiline otsus” eraldi paberile, nii et kõik näevad seda.

„Pidage meeles oma sõna, kui ma osutan järjekorras igaühele teist: mõistus, tunne, tavad, usk, mõistus, tunne, tavad ... jne.”

Anna igaühele sõna ja tõsta enda tool ringist välja.

„Nüüd tõstavad kõik „mõistused” käe üles. Hästi! Võite käed alla lasta. Seejärel kõik „tunded”, „tavad” ja „usud”. Hästi! Nüüd ma seisan ringi keskel ja kui ma ütlen ühe neist sõnadest, siis kõik, kellel on nimetatud sõna, vahetavad kohti. Kuna toole on üks vähem kui meid, siis jääb keegi ilma kohata ja lõpetab keskel. Proovime seda mängida!”

Ütle näiteks „mõistus”.

„Kas kõik said aru? See, kes satub keskele, lausub ühe neist neljast sõnast.”

Mängige niikaua, kuni iga sõna on paar korda nimetatud.

„Toome mängu uue sõna, õigemini väljendi „eetiline otsus”. Nüüd on teil viies valikuvõimalus. Kui ütlete „eetiline otsus”, siis peavad kõik kohta vahetama.”

Mängige niikaua, kuni kõik on nende sõnadega harjunud.

„Selle mängu kaudu me õppisime, mis eetilise otsuse juures tähtis. Nüüd võime need mõisted mõneks ajaks unustada, aga me pöördume nende juurde veel tagasi.”

Ruumi määratlemine

„Draamaloo jaoks on meil vaja nüüd kokku leppida, kus ruumis me asume. Näidendi tegevus toimub lossis, Helsingöri lossis ...”

Kirjuta nimi üles.

„... mis asub Taanimaal. Kui see ruum siin oleks kuninga troonisaal, siis kus võiks paikneda kuninga trooniiste? Kuidas on teised istmed paigutatud? Kui kuningas tuleb sisse, siis kuspolt ta siseneb?”

Rolli ettevalmistus ja harjutamine

„Kas keegi teist on nii kena ja siseneb nagu kuningas siia ruumi, et me saaksime ettekujutuse, kuidas selline stseen välja näeb? Kuninga roll ei ole raske, see nõuab küll tähelepanelikku jälgimist ja kaasamõtlemist, aga teksti on vähe. Siin on keep kuningale.”

Kui keepi pole, võib kasutada muud keebiks kõlbavat kangast.

„Proovime nüüd, kuidas kuningas sisse astub. Kuidas kummardatakse, kui kuningas tuleb? Millal kummardus lõpetatakse? Olgu, proovime!”

Harjutatakse paar korda.

„Tore. Nüüd on meil siis kuninga osatäitja. Kas sa võiksid minna ringist välja istuma, ma tulen kohe sinu juurde läbi rääkima.”

* Rollis-õpetaja

„Mina ise olen alati prints Hamleti rollis siis, kui see keep on mul õlgadel ja mõõk on käes. Nüüd on meil olemas kuningas ja prints.”

* Kollektiivne roll – pantomiim

„Alustame siis oma lugu ja ma palun teil esineda rändteatri trupina. Keskajal ja siis, kui Shakespeare kirjutas „Hamleti”, kutsuti neid komödiantideks, nad rändasid ühest kuningakojast teise ja mängisid kuninga õukonnale. Shakespeare’i „Hamletis” tegutseb just üks selline rändtrupp, kellel on näidendis väga tähtis ülesanne. Milliseid rändesinejaid võis tol ajal ringi liikuda?”

Kogu ettepanekuid.

„Te peaksite valima nüüd ühe komödiandi ehk rändesineja rolli (näidend on muide kirjutatud 1600.–1601. aastal), siis kelle te valiksite?”

Anna aega, et nad võiksid mõelda tegelaskujude peale.

„Ärge nüüd öelge kellelegi, keda te kujutate, vaid püüdke seda lühidalt miimikaga edasi anda. Meie, ülejäänud, üritame ära arvata, kes te olete. Kes mina näiteks võiksin olla?”

Kujuta tuleneelajat, žonglööri või muud sarnast tegelast.

„Ärge laske ennast segada, kui keegi tuleb välja sama ideega. Trupis võib olla mitu lauljat, tantsijat ja tuleneelajat.”

Käi ringi ja veendu, et kõik ennast mugavalt tunneksid. Kui kahtled kellegi võimes leida endale rollikuju, võid aidata küsimustega, näiteks: „Sa võid mulle kõrva sisse öelda, oled sa millalgi end tuleneelamisega ka kõrvetanud?”

* Paaristöö

„Nüüd on meil kõik tegelaskujud olemas ja me teame, kus tegevus toimub. Meie draamalugu algab hetkest, kui rändnäitlejad saabuvad lossi. Aga enne tahan ma lühidalt peatuda veel möödunud sündmustel. Sellest võib hiljem abi olla. Otsige palun endale paariline!

Teie trupp esineb siin lossis vähemalt kord aastas. Te olete iga kord prints Hamletit kohanud ja näinud, kuidas väikest poisist sirgub noormees ja peate temast kõvasti lugu. Hamlet armastab teie etendusi ja veedab teie seltsis meelsasti aega, kui te Helsingöris viibite.

Meenutage nüüd oma paarilisega mõni vingerpussi või juhtumit sellest ajast, kui Hamlet oli väike teismeline poiss.”

Jutusta näiteks kõrvalseisjale.

„Mäletan, kuidas Hamlet tuli alati õhinaga mulle oma uusi nippe näitama. Ükskord, seitsmeaastase, viskas ta palli nii kõrgele õhku, et see ei tulnudki enam alla tagasi. Pall oli troonisaali katuse-roovide vahele kinni jäänud. Naersime tookord, et kõhud kõveras.”

*„Jutustage nüüd teie ka oma mälupilte paarilisele ja siis vahetage siis pooled.
Saate hetke mõtlemisega. Ärge unustage vestluse ajal rollis püsida.”*

Hoolitse selle eest, et mälupildid oleksid ennekoike positiivsed. Eesmärk on luua kujutluspilt vilkast, reipast ja vempe armastavast poisist. Lase mälestuste pajatamisel kesta, kuni kõik on oma jutud rääkinud, aga grupp pole veel päris vait jäänud. Samal ajal instrueeri „kuningat”.

„Sinu osa on hoolega kõike kuulata ja jälgida, mida Hamlet teeb, sest see hakkab tugevasti sinu edasist mängu mõjutama. Kuninga roll selles näidendis on ülioluline. Tegelikult pole sa prints Hamleti pärisisa, vaid tema onu. Selleks, et troonile saada, tapsid sa oma venna, Hamleti isa. Seejärel võtsid tema kaasa, Hamleti ema endale naiseks. Sul on kõva kahtlus, et Hamlet on su saladuse jälile saanud, aga sul pole kindlaid tõendeid. Varsti hakkavad sulle rändnäitlejad Hamleti lavastatud näidendiga esinema. Näidend kujutab seda, kuidas sa kuningale lõpu peale tegid. Etenduse ajal on kõikide silmad sinule pööratud. Mõtle nüüd, kuidas sa võiksid kehakeeles välja mängida süütunnet, mis kuningal tekib, milliste näoilmete ja žestidega sa jälgid seda etendust. Ja siis, kui sinu arust on pinget kasvanud haripunkti, hüppa püsti ja jookse ruumist välja. Istu praegu siin, ringist väljas ja pane tähele, mis juhtub edasi. Kas sul on küsimusi?”

Need ülesanded võib anda suuliselt või kirjalikult, nõnda et kuninga osatäitja saab ise lugeda ja küsimusi esitada. Kutsu rühm nüüd kokku.

* Arutelu

„Rääkige nüüd kõigile, mida te mäletasite Hamletist?”

Vali vabatahtlik või hästi töötanud paar ja küsi, kas keegi tahab veel jutustada. Kuulake ära piisav hulk jutustusi Hamleti vempudest.

* Rollijoonis seinal

Joonista tahvlipaberile väikese poisi kontuurid.

„Kui vana oli Hamlet siis, kui me temast rääkisime? Mis te pakute?”

Vali tehtud ettepanekutest kompromissvariant, näiteks seitsmeaastane.

„Valime nüüd kuulnud lugude põhjal neid omadussõnu, mis iseloomustavad Hamletit lapsena.”

Kirjuta ettepanekud paberile kontuuride ümber. Küsi täiendavaid küsimusi. Kui keegi rühmast pakub, et noor Hamlet on naljasoonega, palu näidet. Kui keegi ütleb midagi, mis ei pea eelnevalt kuuldu põhjal vett, palu rühmal välja käia mõni teine omadussõna, mille kõik heaks kiidavad ja mis haakub ka äsjakuuldud iseloomujoontega. Kui ettepanekud lõpevad, loe kõva häälega kirjutatud omadused üles.

Võta uus paber ja joonista sinna palju suurem rollikuju.

*„Nüüd lähme tagasi näidendi algusse. Vahepeal on möödunud aastaid.
Mis te arvate, kui vana Hamlet nüüd, noore mehena, võiks olla?”*

Leppige vanus kokku.

„Te olete kaua aega vähemalt kord aastas Helsingöri lossi külastanud ja kohanud Hamletit, kes oli lapsena ...”

Loe ette esimesele paberile kirjutatud positiivsed omadussõnad.

„Aga tänavu, vaevalt kohalejõudnud ja Hamletit kohanud, näete kohe, et temaga on toimunud muutus. Silmitsege teda hoolikalt. Eelmisel korral oli ta rõõmus ja õnnelik. Mida te nüüd näete? Vaadake hoolega, ja otsige tema liikumisest, ilmetest ja žestidest vihjeid, mis räägivad muutustest. Millised omadussõnad väljendavad Hamletit tundeid ja olemust nüüd ja miks te niiviisi arvate? Mina mängin nüüd Hamletit. Kui ma mängu lõpetan, siis ma küsin teilt omadussõnu, mis iseloomustavad teda meie draamaloo alguses, Shakespeare'i näidendi kolmanda vaatuse esimeses pildis. Samal ajal, kui mina esitan Hamletit, palun ma teist kedagi ette lugeda (või kuulata esitust lindilt) näidendi kõige kuulsamat stseeni. See on Hamletit monoloog „Olla või mitte olla“. Kuulake seda ja otsige vihjeid. Palun ka kuninga osatäitjal siia tulla ja troonile istuda. Kuningal pole tarvis midagi muud teha kui minu Hamletit-mängu jälgida, see lihtsalt aitab mul oma tegelaskujusse paremini sisse elada.”

Hamletit monoloog loetakse ette või lastakse lindilt kõlada.

* **Rollis-õpetaja, rollijoonis seinal**

„Rollis-õpetaja” tehnika mõte on praegusel juhul püüdnud kujutada viha, kurbust, tuskat, lootusetust, ebakindlust ja tasakaalutust Hamletit mõtetes. Mõõgavõitluse võib kasutada justkui kättemaksuks kuningale, kõigest loobumiseks, enesehaavamiseks jne.

„Mida te tähele panite ja kuulsite?”

Kirjuta kõik ettepanekud üles vanema Hamletit rollijoonise juurde. Võrdle kahte joonist – vanemat ja nooremat – ning aseta need kõrvuti kõigile näha.

„Täna kõiki ettepanekute eest. Üritame nüüd aru saada, mis on viinud Hamletit niikaugele ja põhjustanud taolise muutuse.”

* **Kogu rühm rollides, jutustamine ja tegutsemine samaaegselt**

„Lähme tagasi selle sündmuse juurde, kui Hamlet kohtub rändtrupi näitlejaid. Kui tegevus algab, oleme parajasti kõik lossihoovis. Rändnäitlejad on äsja saabunud. Kui kaua on nad pärast eelmist esinemispaika reisil olnud? Mis kell nad saavad? Mis tunne neil on, kui nad hakkavad kraami vankritelt maha laadima, et valmistuda järgmise õhtu etenduseks? Alustame mänguga siis, kui teie rändnäitlejatena olete kohale jõudnud. Mõne aja pärast tulen mina Hamletit rollis. Pakun välja, et kui te näete Hamletit, olete üllatunud ja segaduses temaga juhtunud muutusest ja kogunete tema ümber. Kas on küsimusi?”

Mängige stseeni. Hamlet on näitlejatega sõbralik, aga hagevil. Ta tähelepanu on mujal – kas ta onu tõesti mõrvas ta isa ja kas emal oli selles loos ka mingi osa. Rändnäitlejatele tuleb anda võimalus seda situatsiooni tajuda. Rollis-õpetaja saab stseeni juhtida nõnda, et olukord oleks tajutav – selleks võib ta kasutada näidendi repliike. Vastumeelselt jutustab ta näitlejatele oma kahtlustest ja isa surmast. Siis palub ta trupil esitada oma lugu pantomiimis Conzago mõrvana (lihtsustatud versioon Hamletist, mida näidend sisaldab).

*„... Ma olen kuulnud,
Et süüdlasi, kes näitemängu näevad,
nii hingepõhja salvab lavakunst,
et kohe süüd nad üles tunnistavad;
...*

*Las näitemäng siis näidatagi nüüd,
Kas lellel on või pole hingel süüd.”*

*Shakespeare „Kogutud teosed V”, 1966, lk 328-329,
tlk Georg Meri*

Rühm harjutab mõrvastseeni, õpetaja söötab vajadusel ette üksikasju ja aitab igaühel leida endale tegelaskuju: kuningas, kuninganna, onu Claudiuse kurtumad teenijad, skulptuurid aias, pulmavõõrad jne. Tähtis on vajutada kuninga süümeepiinadele, mis ongi etenduse eesmärk. Esinemise harjutamine peab olema lõbus. Rühmale olgu üllatuseks, kui kiiresti ja hõlpsalt nad etenduse valmis saavad.

*„Kui etendus algab, oleme kõik kuninga aias, kus on skulptuure, puid ja põõsaid.
Teie loote iluaia suurejoonelise lavapildi sellega, et kujutate neid ise.”*

Luuakse lavapilt.

*„Vana kuningas ja kuninganna tulevad aeda ... (Kes tahaks esitada kuningat ja kuningannat?) ...
Armunutena sammuvad nad läbi aia, hoides teineteise käest kinni. Siis heidab kuningas murule
pikali ja jääb magama. Kuninganna saadab talle õhumusi ja lahkub. Ei lähe sekunditki, kui magava
kuninga õel vend saabub kurttumade teenrite saatel.”*

Anna vastavalt märku nende rollide mängijatele.

*„Kui teenrid annavad märku, et õhk on puhas, võtab vend taskust mürgipudeli ja valab tilga
mürki kuningale kõrva. Kuningas vajub une pealt hääletult surma. Tema õel vend viipab teen-
ritele ja need lahkuvad. Kuninganna tuleb tagasi ja mõtleb, et tema abikaasa magab sügavalt.
Ta puudutab hellalt kuningat ja märkab, et see on surnud. Hirmuvalus pörkub ta tagasi, et mine-
ma joosta, aga jookseb mõrvarile otsejoones sülle. Mehevend pärib, mis juhtus, ja „märkab” siis
laipa. Kuninga vend teeskleb leina ja muret, täpselt samuti teevad teenrid, kes on temaga kaasas.
Õukond saabub matustele.”*

Tee ettepanek, et osa õpilasi kehastuks õukondlasteks.

„Hauakaevajad matavad surnukeha.”

Palu kellelgi mängida hauakaevajaid.

„Preester õnnistab lahkunut.”

Anna kellelegi preestri roll.

„Pakutakse suupistet.”

Ülejäänud mängigu ettekandjaid.

*„Ja nüüd algab kõige jäledam osa. Peielauas pakutav toit saab senise kuninganna
ja samal ajal kuningaks kroonitava julma venna pulmatoiduks.”*

„Sellist etendust esitamegi kuningale. Tänan! Minge nüüd kõik kohtadele. Kuningas tuleb!”

* Õpetaja ja kogu rühm rollides, esinemine kokkulepitud rollides

Mängitakse kuninga saabumist ja tervitamist, nii nagu enne harjutati. Keera muusika taustaks. Liigu Hamleti rollis näitlejate sabas ja tuleta neile meelde, et nad jälgiksid etenduse ajal kuninga käitumist ja märke tema süüst.

Õpetajana tuleta kuningale meelde, et ta põgeneks, kui talle tundub, et pinge on haripunktis.

Algab näitetrupi etendus muusikaga (ajastuga sobiv või muudel põhjustel valitud helitaust).

Kui kuningas põgeneb, katkeb muusika otsekohe. Hamlet ligineb näitlejatele.

„Ta on ju süüdi! Te ju ometi nägite?”

Palu kõrvalseisjatel rääkida, mida nad tähele panid, mis viitaks, et kuningas on süüdi.
Sobivas kohas alusta jutustamist.

* Jutustamine

*„Seejärel kiirustasid näitlejad lossist lahkuma ja Hamlet jättis oma sõpradega hüvasti. Ta oli tänu-
täheks nende vankritesse juba aardeid peitnud, et nad saaksid tulistvalu jalga lasta. Täis veendu-
must ruttas Hamlet kuninga toa ukse juurde ja oli seda peaaegu lahti lükkamas, kui kahtlused ja
otsustusvõimetus, mis teda ennegi olid vaevanud, tast taas jagu said.”*

* Tegevuse refleksioon

Kutsu rühm taas ringi. Paku rolliväliselt võimalusi, mida Hamlet võiks nüüd teha: tappa kuningas ja/või ennast, üritada unustada kogu lugu või süüdistada kuningat. Milliseid võimalusi tal veel oleks?

* Mõttehääled

Tuleta rühmale meelde eetilise otsuse mõjutegureid: mõistus, tunded, tavad ja usk. Seleta lühidalt iga mõistet ja laota varem paberile kirjutatud sõnad ruumis laiali.

*„Kui tunded ütlevad „Tapa ta, tapa ta!”, siis mida mõistus võiks öelda? Mida usk ütleks, näiteks
juhul kui Hamlet on kristlane? Aga kui ta oleks budist? Kuidas on kombeks Helsingöri lossis?
Kas võidab kättemaks või õiglus?”*

Siinkohas on oluline, et rühmal oleks võtmesõnadest juba mingisugune arusaam. Eelneva draamaprotsessi jooksul tuleb seda arusaama süvendada. Mõistmisele aitab kaasa rühma usaldus eelnenu suhtes, mis oma-
korda võimaldab mõistete sisu sügavamalt avada.

Palu igaühel valida, milline Hamleti sees mässavatest mõttehäälestest ta tahaks olla ja
istuda selle sõnaga paberi juurde.

* Rollis-õpetaja, mõttehääled

*„Kui Hamlet kuuleb oma sisimas teie kõnet, siis teie ülesanne on seda mõtet või tunnet temas
võimendada. Püüdke veenda Hamletit otsustama, mida tal tuleks teha. Pidage meeles, et
Hamlet võib iga hetk oma meelt muuta. Teil on võimalik teda veenda ainult niikaua, kuni
mu mõõk puudutab teie rühma valitud sõnaga paberit.”*

Harjutage seda alguses näiteks sõnarühmaga „tunne”. Kasuta katkise grammofooniplaadi tehnikat, st iga
grupp saab korrata oma veenmist vaid niikaua, kui mõõk puudutab paberit. Kohe, kui mõõk kerkib, pea-
vad nad katkestama kõnevoolu kasvõi keset lauset. Harjutage nõnda, et sa viid mõõga ühelt sõnalt teisele.
Pea meeles, et mängu mõte on selgitada, milline mõttehääle rühmadest mõjutab Hamletit kõige enam.

Tõsta mõõk ühelt sõnalt teisele ja tekita nõnda eriarvamuste vastastoimet. Pane rühmad selles mängus
proovile. Esita lisaküsimusi, saa vihaseks mõne mõttehääle peale, toeta mõnd teist, muuda oma meelt jne.
Hoia varuks võtmeküsimusi. Kui „usu” rühm ütleb „Ära tapa!”, nõustu nendega, aga pörgata siis äkki
küsimus tagasi.

„Aga piibel ütleb, et „silm silma, hammas hamba vastu?”

Kui mõistusehääled ütlevad: „Mõtletage tagajärge, kui kuninga tapad!”, lausu vastu:

*„Loogiliselt mõeldes peaksin ma ta enne teise ilma saatma,
kui tema jõuab minuga sama teha.”*

Kui seda mängu on küllalt kaua mängitud, ütle, et oled valmis tegema otsuse.
Õhustik peaks nüüd olema pingeline ja pühendumise aste kõrge.

* Otsuse tunnel

Palu rühmal võtta kahte rivvi. Kõigil on nüüd võimalik sind viimast korda mõjutada, samal ajal kui sa jalgad läbi tunneli. Palu kõigil mõelda, mida nad sulle ütleksid, kui sina Hamletina neist möödud. Igaühel on nüüd võimalus su meelt muuta. Ütle rühmale, et sina Hamleti rollis otsustad nüüd, kuidas edasi tegutseda, ja et sa langetad otsuse selle põhjal, mida sa kuuled ja mis sulle kõige enam korda läheb. Rühma argumentid määravad, kuidas lõpeb antud Hamleti-versioon. Tunneli teises otsas seisab kuningas.

* Rollis-õpetaja

Hamletil on mõök pihus. Loetle tema võimalused: tappa kuningas, tappa ennast, põgeneda jne. Harjuta kuninga kehastajaga ühte võimalust liikumises klassi ees. Otsus tuleb langetada hetkel, kui jõuad kuninga jalgade ette asetatud „Hamleti” raamatu kohale. Näiteks, kui Hamlet tapab kuninga, torkab ta mõõga kuningale kaenla alla. Kuninga pea pudeneb rinnale ja ta jäigastub. Eelnevalt harjutades on võimalik etendamisel hoiduda naerupursetest. Ülejäänud võimalused harjutatakse samuti tegevuses läbi, nüüd juba rühma soovitatud liikumiste järgi. Tähtis on rõhuda sellele, et Hamleti valik ja tema eetiline otsus on rühma mõjuvõimene. Liigu aeglaselt tunnelit pidi edasi. Langeta oma otsus viimasel hetkel kuuldud argumentide ja nende mõjukuse põhjal.

* Arutelu

Palu rühm ringi tagasi ja ütle, mis ajendas sind tegema oma viimase otsuse. Korrake üle, mida te õppisite, ja küsi, mida rühm tahaks edasi teha.

* Võimalikud arengud

Kõiki järgnevaid võimalusi võib kasutada pikemas projektis või üksikute seikade uurimisel. Rühm võib ka teha oma ettepanekuid.

Kasuta draamaloo lähtekohaks näiteks Hamleti monoloogi „Olla või mitte olla” värsivormis keele näitena või pöörduge tagasi Shakespeare'i näidendi juurde ja uurige, kuidas autor selle lahendas. Võite ka uurida, kuivõrd Ophelia oli Hamletist sissevõetud ja kas ta ehk sellepärast otsa ei leidnud. Võib ka võtta sihikule värsiread, mis avavad muid teemasid nagu ettemääratus ja saatus. Näiteks 5. vaatuse teise stseeni lõpp:

„Ka varblase kukkumine on ette määratud. Kui see nüüd juhtub, ei juhtu see enam pärast; kui see pärast ei juhtu, juhtub see nüüd; kui see nüüd ei juhtu, juhtub see ükskord ometi. Valmisolek on kõik.”

Tõlkinud Anu Lamp ja Doris Kareva

Kõige hõlpsam on paluda rühmal üksikasjalikult välja uurida, kuidas Shakespeare lõpetab näidendi. Selleks on huvi nüüd äratatud. Teisalt võib paluda rühmal liikmetel mõtiskleda selle üle, mille alusel nad ise kipuvad otsustama jne.

„Kas teie kuulute nende kilda, keda valitsevad tugevad tunded? Kas teie otsuseid juhivad mõistus või tunded? Kas usk mõjutab teie otsuseid? Kas peretraditsioonid ja tavad mõjutavad teie elu? Milliseid õpetussõnu on teile lapsepõlvest juba edasi antud või milliseid tõdesid teile korratatakse päevast päeva? Milliseid eetilisi otsuseid teil on tulnud teha või tuleb teha lähiajal? Kes tahavad, võivad väikerühmades nende asjade üle arutada.”

Võib ka osalejatega kokku leppida, et neid küsimusi käsitletakse järgmisel korral.

Palu rühmal mõelda sellele, milliste eetiliste otsustega on ühiskond silmitsi. Kas nad oskavad tuua näiteid? Need võivad olla kohalikul, riigi- ja rahvusvahelisel tasandil.

Kohalik näide on näiteks vandalism, rahvuslik mõne sadama või tehase sulgemine, rahvusvaheline – sekkumine teise maa siseasjadesse. Mõne rühma toodud näite eetilise dimensiooni võib võtta luubi alla järgneva draamaloo või teatrietenduse loomisel.

HAMLET:

Olla või mitte olla – see on küsimus.
Mis siis on õilsam: kas taluda
kõik truult, mis sõge saatus ette paiskab,
või tõsta mässu, et see hädaorg
kord lõpeks?
Surra – jääda magama,
muud midagi – ehk unes ununeb
ka hingepiin, kõik tuhat painajat,
me keha kaasaanne tahtmatu?
Mis magus lahendus! Jah, surra, magada –
ehk undki näha?
Jah, seal ongi konks.
Sest see, mis kangastuda võib, kui oleme
kord maise kesta maha raputand –
see võtab mõtlema.
Ja seletab
me vaevapõlve visa venimist.
Kes taluks aja alandust ja ängi,
ürgülekohut, kõrgi põlastust,
küll armastuse piinu, kohtu aeglust,
küll võimu jultumust ning jalahoope,
mis malbe tublidus saab väärilt,
kui kõigest nõksti vabastada võiks
üks vahe väits?
Kes väherdaks
ja higistaks, veaks hingeldades koormat,
kui hirm ei hiiliks hinges selle ees,
mis tuleb pärast surma – tume maa,
kust rändureilt ei saabu enam teateid.
Nii tõmbub kõssi tahe, talub pigem,
mis käes, kui haarab käsitamatu.
Jah, arutledes araks lööme kõik
ja õhetava südikuse säde
me kaalutluse kaalul kahvatab.
Nii mõni suurejooneline nõu
jääb sootuks soiku, jookseb umbe teelt
või teotab siis teo nime.

Tõlkinud Doris Kareva

* „Olla või mitte olla” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 ✓ Aseta toolid ringi, üks tool väljapoole. Aseta keep, mõök ja „Hamleti” väljaanne ringi keskele.	Huvi ja uudishimu äratada.	Ruumi määratlemine	Mõök peab olema turvaline. Tähelepanu pöörata ettevaatlikkusele.
2 ✓ Vaatleme eetilise otsuse mõistet ja „Hamleti” näidendid.	Selgitada töö eesmäärke.	Draamalepe	Osalejatel ei pruugi olla eelteadmisi ei eetilise otsustamisest ja „Hamletist”. Nende ideid kasutatakse draamaloo arendamisel.
3 ✓ Mäng nelja sõnaga, mis on draamatöös olulised. Liigu ringis, osuta järjest osalejatele ja käsi jätta korradamööda meelde sõnad „mõistus”, „tunne”, „tavad” ja „usk”. Eemalda üks tool ringist. Ütle üks sõnadest ja kõik, kellel on sama sõna, vahetavad kohad. See, kes jääb keskele, ütleb järgmise sõna jne. Kui tuleb sõnapaar „eetiline otsus”, siis vahetavad kõik kohad.	Mängu elemendid on mõistus, tunne, tavad ja usk. Mängu abil saavad sõnad omaseks ja need tulevad hiljem meelde.	Mäng	Palu alguses kõiki sõnade „mõistus”, „tunne” jne omanikke tõsta käsi. Nii võid kindel olla, et kõik saavad ühtemoodi aru. Mängi kaasa.
4 ✓ Kuidas sisustame troonisali?	Lasta rühmal otsustada.	Ruumi määratlemine	Käi ringi ja löimi osalejate ideid.
5 ✓ Kes mängib kuningat? Harjutatakse kuninga saabumist.	Stseeni kasutatakse hiljem draamatöös.	Ettevalmistatud roll, stseeni harjutamine	Kuningal on võim. Tegemist on ilma repliikideta jälgiva rolliga.
6 ✓ Õpetaja Hamleti rollis, mida märgivad keep ja mõök	Esitada õpilastele väljakutseid.	Rollis-õpetaja	Draamatöö jooksul saavad mõned või isegi kõik osalejad mängida Hamletit.
7 ✓ Ülejäänud tegutsevad rändnäitlejate rollis. Igaüks leiab endale tegelaskuju, näiteks narr, žonglööri, tuleneelaja, rammumees jne. Kõik esitlevad järjest oma tegelasi, teised püüavad neid ära arvata.	Osalejad valivad ise rollid.	Kollektiivne roll, pantomiim	Piiritle ettepanekuid arusaamatuste vältimiseks.
8 ✓ Minnakse ajas tagasi, kui Hamlet oli väike poiss. Kui vana? Talle meeldisid rändnäitlejad ja ta tegi nende külaskäikude ajal igasuguseid vempes.	Anda esinejatele perspektiiv (taust) näidendi sündmuste suhtes.	Paaristöö rollides	Küsi näiteks: „Mäletate, kui Hamlet lõikas mu kleidi pooleks?”. Lase fantaasial lennata. Ära kuluta sellele liiga palju aega, ainult mõned minutid.
9 ✓ Paaristöö ajal räägi kuninga kehastajale, et Hamlet kahtlustab teda oma isa mõrvas ja noormees on väga endast väljas, sest kuningas on tagatipuks nainud ka tema ema. Mõne aja pärast hakkab näitetrupp etendama seda lugu. Kuidas peaks süütunnet kehakeeles väljendama? Kuningal tuleb enne etenduse lõppu lahkuda.	Valmistada kuninga roll mängijaga ette ja püüda talt välja peilida süütunnet väljendavaid poose ja žeste ning otsustada pinge seisukohalt sobiv hetk põgenemiseks.	Ettevalmistatud roll	Väljenda selgelt, mida kuninga rollis tuleb teha, nii et esineja ei peaks muretsema, mis ta peab tegema.
10 ✓ Jutustatakse noore Hamleti vempudest.	Luu kontekst.	Arutelu	Liitu rühmadega, rääkides, et sinagi mäletad neid lugusid. Toeta vaimukaid lugusid küsimustega.
11 ✓ Joonistatakse Hamleti rollijoonis seinale. Nimetatakse omadussõnu, mis kirjeldavad Hamletit lapsena, ja kirjutatakse need tahvlile. Minnakse ajas edasi. Hamlet on			

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
nüüd vanem. Joonistatakse veel teine rollipilt vanemast Hamletist. Mängi Hamletit ja palu õpilasi jälgida, milline on Hamlet nüüd. Seejärel kogutakse uued omadussõnad, mis kirjeldavad Hamletit antud hetkel.	Suunata tähelepanu Hamleti tegelaskujule ja temas väljenduvale vastuolule.	Rollijoonis seinal, rollis-õpetaja	Pane tähele kõiki ettepanekuid. Pea meeles, et keskendud omadussõnadele ja ütled selgituseks, et Hamleti muutumise põhjuseid võib hiljem käsitleda.
12 ✓ Rühm jälgib, kuidas õpetaja mängib Hamleti ebakindlust. Mõõga abil saab väljendada mitmeid tundevarjundeid. Esitatakse „Olla või mitte olla“ monoloog.	Anda rühmale võimalus tõlgendada Hamleti olekut ja käitumist. Mängida välja Hamleti muutumine.	Rollis-õpetaja, pantomiim, helimaastik	Palu rühma oma esitust tõlgendada. Kasuta kuninga osatäitjat mängus sihtmärgina. See võib lisada pinget. Õpilased jälgivad ja kuulavad.
13 ✓ Kogutakse veel omadussõnu.	Kontrollida osalejate tähelepanu ja tõlgendusvõimet.	Rollijoonis seinal	Suuna tähelepanu tegevust väljendavatele sõnadele, mitte põhjustele.
14 ✓ Saabub näitetrupp. Hamlet palub neil esitada näidendit, mis paljastaks kuninga süüteo. Ta harjutab trupiga Conzago mõrva.	Anda rühmale võimalus tunda mõnu näitemängu kiirest valmimisest.	Kogu rühma improvisatsioon, rollis-õpetaja	Rõhu sinu (Hamleti) ja näitetrupi vahelisele sõprusele, usaldusele ja lojaalsusele.
15 ✓ Algab ettemäng kuningale. Õhuta Hamletina rühma jälgima kuninga reaktsiooni etenduse ajal. Kasuta taustamuusikat.	Lisada draamatöösse ja etendusse pinget.	Rollis-õpetaja ja kogu rühma improvisatsioon, ettevalmistatud rollid ja esinemine	Palu kõigil otsida kuninga käitumisest süütunde märke.
16 ✓ Tuleta kuningale meelde, et ta põgeneks õigel hetkel.	Täpsustada kuninga esitaja rolli.	Ettevalmistatud roll	Ütle kuningale, et ta ei lahkuku ruumist, sest tal on vaja kuulda, millest jutt käib.
17 ✓ Näidend mängitakse kuningale ette. Katkesta muusika, kui kuningas põgeneb.	Lisada pinget.	Etenduse taasesitamine ja kogu rühma improvisatsioon	Küsi, kas kuninga käitumisest võis välja lugeda süütunnet.
18 ✓ Siirdu jutustamisele: „Hamlet jättis näitlejatega hüvasti ja läks kuningale kätte maksma. Kui ta jõudis kuninga ukse taha, sai kõhklus tast võitu.“	Koondada tähelepanu draama edasistele sündmustele.	Jutustamine	Ära lase esinejatel segadusse sattuda. Juhata õpilased jutustusega otsesest draamategevusest välja.
19 ✓ Palu rühmaliikmetel võtta taas ringi. Mida Hamlet nüüd ette võtab? Millised valikud tal on?	Meelde tuletada eetilise otsustamise teema.	Tegevuse refleksioon	Selgita Hamleti konkreetseid valikuid.
20 ✓ Palu õpilastel valida üks eetilisele otsustamisele omane tegur, mis mõjutab tema mõtteid: mõistus, tunne, tavad või usk.	Aidata mõista eetilist otsust mõjutavaid tegureid.	Mõttehääl	Päri järele, kas õpilased mäletavad neid sõnu, millega enne mängiti.
21 ✓ Seisa rühmade keskel ja osuta mõõgaga ühele või teisele paberile nende ees. Grupiliikmed peavad siis veenma sind oma põhimõtetes ja õhutama sind selle järgi toimima.	Süvendada pühendumist. Anda osalejatele võimalus mõtiskleda, mida kättemaksmisest arvata.	Rollis-õpetaja, mõttehääl	Rõhuta, et argumente võib korrata.
22 ✓ Igaüks saab võimaluse aidata Hamletil otsust langetada.		Otsuse tunnel	Argumendid ei pea olema isiklikud seisukohad ega põhimõtted.
23 ✓ Leppige kokku sümboolsed liikumised, mis väljendavad Hamleti valikuid.	Koondada tähelepanu otsustamisele, mitte dramaatikale.	Rollis-õpetaja suunab võimalikku tegevust.	Valikud peaksid olema hõlpsalt eristatavad. Lahendust ei tohi liiga ruttu pakkuda.
24 ✓ Mis juhtus Shakespeare'i näitemängus edasi? Milliseid eetilisi otsuseid peab igaüks oma elus tegema?	Koondada tähelepanu mõnele tekstile või inimese isiklikule ja sotsiaalsele kasvamisele.	Arutelu	Selgita, miks sa tegid just selle otsuse.

KAMBAD

Sobib algkooli vanemale astmele ja vanematele.

* Eesmärk

Selle draamatöö tulipunktis võiks olla grupikäitumise analüüs, noored saavad luua paralleele ja uurida tänaseid või kogetud olukordi.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">✓ Konfliktikangelaste loomine ja esitamine✓ Olukorrale vastava keele, sõnava ja kõnepruugi kasutamine✓ Mitmete draama töövõtete katsetamine	<ul style="list-style-type: none">✓ Kõne- ja kuulamisoskused✓ Rühmatunde arendamine✓ Emotsioonide ja tunnete väljendamine konstruktiivsel moel	<ul style="list-style-type: none">✓ Grupisurve talumine✓ Täiskasvanuiga✓ Noortekultuurid

* Vahendid

Paberit, klepppabereid ja nätsu, viltpliiatsid, CD-mängija, rühma valitud muusika.

* Mäng

Jaota rühm kaheks, kasutades numbrimängu.

„Liikuge vabalt ruumis ringi ja kui ma hüüan mingi numbri, siis moodustage vastava suurusega rühm.”

Katseta erinevate numbritega ja lõpeta numbriga, mis jagab rühma pooleks.

* Mäng „Tee-ak-ee-allio”

Rühm jaotatakse kahte suurde gruppi. Kummagi kamba tugikohad on ruumi nurgad. Mängu mõte on vastaspoole mängija kinni võtta, patsutades talle pea peale ja hüüdes: „Tee-ak!” Kinnivõetud mängija jääb vastaspoolele vangi, kuni kellelgi tema poolelt õnnestub vastaspoole alalt läbi joosta ja hüüda: „Tee-ak-ee-allio!” Siis võib vang mängu jätkata. Mäng lõpeb, kui kõik ühe vastaspoole mängijad on vangi võetud. Mängu leiab Clive Barkeri raamatust (*Barker, C. 1980. Theatre Games. Methuen*).

Soovitame selleks, et mäng paremini õnnestuks, siduda mängijatele randme ümber paelad. Vangi satutakse siis, kui kaotatakse paelad või need kinnivõtmise käigus katki rebitakse.

* Ülesanded

Kui rühm on kaheks jagatud ja mängijad on saanud teineteise vastu võistlemise kogemuse, anna neile järgnevad tegevused:

„Teist moodustub nüüd kaks erinevat kampa.

- 1 / Kõigepealt otsustage, kus on teie tugipunkt, ja ehitage see üles.*
- 2 / Leidke oma kambale nimi ja kavandage endale tundemärk (klepppaberile).*
- 3 / Otsustage, kuidas käib teie kamba juhtimine, näiteks, kas teil on juht.*

4 ✓ *Otsustage, kas teil on ühine riietus – ja kui on võimalik, pange end järgmisel tunnil vastavalt sellele riidesse.*

5 ✓ *Järgmiseks tunniks leppige kokku tunnusmuusika, mis väljendab teie kamba teemat.”*

Tuleb kasuks, kui siin õnnestub töösse paus teha ning anda rühmadele aega oma kamba hoiakutele ja käitumisele mõelda. See hõlbustaks eesesisvas draamatöös süvitsiminekut.

* Rühmaimprovisatsioon

„Kasutades juba ehitatud tugikohti, näidake meile, kuidas kulgeb teie kamba argipäevaelu. Üritage eriti selgelt esile tuua teie kamba toimimise ja juhtimise süsteem.”

Improvisatsioonid ja arutelu.

Koreograafia

„Selles etapis algab kampade vaheline võitlus. Võitlust kujutame tantsu või liikumise kaudu, nii et kumbki gäng teeb omavalitud tunnusmuusika järgi liikumise. Parima liikumiskava esitanud kambast saab linnaosa kunn. Teil on aega terve draamatund, et oma kambale tants luua.”

Anna neile piisavalt aega harjutamiseks, seejärel näidake tants üksteisele ette.

* Kollektiivne roll, koosolek

Kutsu rühm ringi istuma. Asu kohe asja kallale.

„Täna teid, et te hoolimata lühikesest etteteatamisajast kohale tulite. Minu nimi on ... (leia endale nimi). Olen noorte kuritööennetuse osakonna juht. Nagu te kõik teate, noorte kuritegevus on siin regioonis kujunemas tõsiseks probleemiks ja see saab alguse kahest teada-tuntud kambast. Meie oleme täna siin selleks, et omavahel nõu pidada ja otsida edaspidiseid lahendusteid noorsoo kuritegevuse ennetamiseks. Palun nüüd igaühel ennast tutvustada ja lühidalt rääkida, mis nad olukorrast arvavad.”

Igaüks peab võtma endale rolli, näiteks politseinik, sotsiaaltöötaja, noorsootöötaja, sotsiaalosakonna ametnik, lapsevanem, linnaelanik, linnavalitsuse liige jne. Kui draamatöö ei saa aga kuidagi hoogu sisse, ehk on siis tarvis hetkeks katkestada ja rääkida võimalikest rollidest ja sellest, kuidas nende vaated sündmustele erinevad.

Koosoleku jooksul suuna osalejaid lahenduste poole, mis aitaks noortele mingit tegevust leida. (Tavaliselt rühm ongi selle poole teel, kuigi tegevus võib kulgeda hoopis vastupidises suunas.) Anna teada, et linnaosal/vallal on noorsootöö jaoks olemas 20 000 eurot.

* Kavandamine väikerühmades

Ülesanne on kavandada meetmed, mis sobiks teismelistele ja hoiaks neid kuritegevusest eemal. Draamaprotsess võib kesta üle mitme sessiooni, kuni kõik on oma variante esitlenud.

* Arutelu ja analüüs

Arutlege ja hinnake koos ettepanekuid.

„Miks meie piirkonnas pole leitud midagi sobivat? Kui siiski on, kas need lahendused toimivad sama hästi? Miks noored liituvad kampadega? Mida tähendab olla murdealine?”

* Võimalikud arengud

Alusta selle draamalooa, et siirduda edasi „Romeo ja Julia” näidendi juurde. Mis juhtuks, kui ühe kamba liige armuks kellessegi teisest kambast. Liigi improvisatsioonilt edasi tekstile.

* „Kambad” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Mängu mängimine	Soojendada. Võistelda. Moodustada grupid.	Mäng	Hoia füüsilist tegevust vaos. Tauni agressiooni.
2 / Kavandamine rühmas	Luu kambad.	Rolliväline tegevus	Võistlusinnu õhutamine.
3 / Rühmaimprovisatsioon	Süvendada rolle.	Improvisatsioon	Rõhu argipäeva toimingutele.
4 / Rühmatants	Leida vastasseisule aktsepteeritav väljendusvorm.	Liikumine	Suuna rühmi ennast väljen- dama sümbolite/kujundite ja liikumise kaudu.
5 / Kollektiivne roll	Analüüsida konfliktiolukorda protsessis.	Kollektiivne roll	Leia igapäevase rolli.
6 / Kavandamine	Leida positiivseid lahendusi.	Kavandamine	Millist ümbritsevat keskkonda sooviksid õppijad ise?

TÜDRUK NIMEGA RÄPASED RIIDED

Sobib algkooli vanemale astmele ja vanematele.

* Eesmärk

Pakkuda turvalist viisi laste vastu suunatud vägivalda ja kõrvalseisjate mittesekkumise teema käsitlemiseks.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">/ Luua, mängida ja arendada erinevaid rolle./ Arendada füüsilist ja sõnalist eneseväljendust./ Mõista draamategevuse fookust ja pinget.	<ul style="list-style-type: none">/ Empaatia/ Teiste kultuuride ja eluvaadete respektimine/ Loomadest lugupidamine	<ul style="list-style-type: none">/ Vägivald laste vastu ja inimõigused/ Põhja-Ameerika indiaanlaste traditsioonid/ Väitlusoskused

* Vahendid

Suured paberid, markerid, kriidid, riidetükk, mis sümboliseerib tüdrukut nimega Räpased Riided. Põhja-Ameerika indiaanilaulu jupike, mida korratakse alguses kolm korda ja hiljem teatud kohtadel.

* Draamalepe

Selles draamas tuleb teil mängida inimeste ja loomade rolle. Lugu leiab aset Põhja-Ameerikas, mille põliselanikud indiaanlased on tuntud oma oskuse poolest elada looduse ja loomadega kooskõlas.

* Laul

Meie lugu on võimalik toetada mõnes kohas lihtsat viisi korrates. Harjutagem seda veidi: „Haaieea, haaieea, haaieea!” Seda tuleb laulda indiaanlaste kombel pehmelt ja justkui venitades.

* Jutustamine

„Külalast eemal kehvast majakeses elas kord üks tüdruk koos oma onuga. Elu oli karm. Otse hurtsiku tagant tõusid kõrgete puudega kaetud mäeveerud paljaste kaljutippude poole. Onu käitus tüdrukuga väga julmalt.”

* Rollijoonis seinal

„Need on meie loo kaks keskset tegelast.”

Joonista kahe tegelase piirjooned, millest üks sümboliseerib onu ja teine tüdrukut. Kinnita need seinal ja kirjuta ühele juurde Tüdruk ja teisele Onu.

„Sedavõrd, kuidas me draamalugu edasi areneb, saame me tegelaste oleku ja käitumise kohta uut informatsiooni, mida me saame mälu värskendamiseks kujutiste sisse kirjutada. Hiljem aitab see info meid rollidesse sisse elada, kui me neid mängima hakkame. Esialgu esitan ma neid rolle ise, et te mängu mõttest aru saaksite.”

* Jutustamine

„Onu jahtis suures metsas loomi ja müüs külaelanikele nahku, teenides nõndaviisi elatist. Küla ümbritsesid põhjatud metsad. Onu oli paikkonna kõige osavam jahimees ja külarahvas pelgas teda veidi. Neil oli aga tarvis loomade liha, nahka ja kasukaid, et endil hinge sees hoida ning keegi õieti ei julgenud kütiga vastamisi minna. Külarahvas muretses küll tüdruku käekäigu pärast, aga et talv oli tulemas ja ta ema surnud, pidi laps küti majja elama minema.”

* Nimekirja koostamine

„Milliseid loomi võib Põhja-Ameerika metsades kohata?
Tehke paberile nimekiri! Me pöördume hiljem nende loomade juurde tagasi.”

* Kaart

„Kui see, mis ma siia joonistan, on küti maja, siis kuhu jääb küla?
Kus paiknevad metsad ja mäed? Joonistage need kaardile.
Kas keegi soovib midagi veel lisada?”

* Rollijoonis seinal

„Mida me oleme nüüd tüdrukust ja onust veel teada saanud?”

Kirjuta osalejate loetletud info rollikontuuri sisse või kõrvale.

* Jutustamine

„Külaelanikel oli põhjust tüdruku pärast muret tunda küll. Onu ei ajanud temaga kunagi juttu, käskis ainult hurtsiku läheduses püsida. Kütt tõusis varavalges, sidus koera puu küljest lahti ja kadus metsa pilkase pimeduseni. Kui kütt koju saabus, tegi ta tule koldesse, nülgis kütitud loomadelt naha ja küpsetas veidi liha. Tüdrukule viskas ta ainult mõned viletsad palad. Ainult lõkke kustuvad söed soojendasid hirmunud last. Aga alles siis, kui onu oli magama jäänud, julges tüdruk koldele lähemale nihkuda. Ainsaks kehakatteks oli tal väljapraagitud nahad, pulstunud ja räbaldunud, mida kütil ei õnnestunud maha ärida. Nende räbalate pärast oligi tüdruku hüüdnimeks Rāpased Riided.

Ühel hommikul tõusis onu üles ja ütles endamisi: „See kurbade silmadega tüdruk on mulle ainult pinnuks silmas. Tast tuleb lahti saada.” Niiviisi mõeldes kutsus ta tüdruku enese juurde ja ütles talle, et täna tuleb tal kütiga metsa kaasa tulla. Tüdruk ei osanud midagi kahtlustada ja järgnes onule kuulekalt hommikuhämarusse. Kütt läks seekord koerast mööda ja keeras otse metsa. Varsti ronisid nad järsust mäeküljest üles kuni paljaste kaljudeni. Selleks ajaks, kui päike kõrgel taevas säras, vaevas tüdrukut juba hirmus janu, aga ta ei julgenud sellest onule iitsatadagi. Siis peatus kütt haigutava koopasuu ees ja ütles: „Mine sisse ja peleta loomad välja! Kui nad välja tormavad, teen neile otsa peale.” Ja ta tõmbas ta vibu vinna. Tüdruk küll kartis hirmsasti, aga mis muud tal üle jäi.

Pimedas koopas läks ta kobamisi seinu mööda edasi ja otsis teed. Teravad kivinukid kriimustasid ja ämblikuvõrgud takerdusid näkku, aga tüdrukul polnud pääsu. Korraga pörkus ta vastu koopa tagaseina. Kui ta pilgu piki käiku koopasuu poole pööras, ei näinud ta ainsatki looma. Ta nägi hoopis, kuidas suur kaljutükk avause ette veeretati ja viimnegi valguskiir kustus. Tüdruk kiirustas komistades ja end kriimustades koopasuu poole. Kivi oli hirmraske. Ta katsus seda nihutada, kuid asjata. Järsku said hirm ja hingevalu temast võitu ning ta vajus nuttes koopapõrandale. Lohutamatu nuuksumise kestel meenusid talle ema ja laul, mille ema oli õpetanud, kui ta väike oli. Ja ta hakkas pimeduses laulma.”

„Mina olen nüüd see tüdruk nimega Räpased Riided ja laulan: „Haaieeaa, haaieeaa, haaieeaa!” Teie olete aga kaja ja vastate mulle! Tore. Kordame veel ja nüüd proovime seda teha hästi-hästi kurvalt: „Haaieeaa, haaieeaa, haaieeaa!” Pimeduses vastavad talle esivanemate hääled: „Haaieeaa, haaieeaa, haaieeaa!””

„Samal ajal kui Räpased Riided laulis oma laulu ja ta esivanemad vastasid, veeres võimas kivi koopasuu eest ära. Tüdruk komberdas kirkas päevavalguses silmi kissitades välja. Ta ei uskunud oma silmi. Tema ümber ringis seisis kõik metsaelanikud: hirved, hundid, karud ja ...”

Loetle kõiki loomi, kes said enne paberile kirjutatud.

„Kõigepealt tegi suu lahti ... (?) ja meelitas: „Tule meie juurde elama, sest ...”. Seejärel veenis ... (?) tüdrukut: „Tule ja ela hoopis meie juures, sest ...” Ja samamoodi tegid ülejäänud loomad ning juttu aina jätkus ja jätkus. Tüdruk nimega Räpased Riided ei osanud kuidagi otsustada, kelle juurde elama minna, aga ühte ta teadis, et oma onuga ta enam kunagi koos elama ei hakka.”

* Rühmatöö

„Moodustage nelja- kuni viieliikmelised rühmad ja valige, millised loomad te tahaksite olla. Näiteks, te võite kehtastada huntide, karude, kotkaste karja. Keda iganes te valite, rühmas peavad kõik osalejad olema sama liiki loomad, kes elavad koos. Vaatame siis järgi, mis millised loomad te olete välja valinud ja kellega on tüdrukul tegemist ...

Rühmade ülesanne on veenda tüdrukut enda juures elama, otsida argumente oma kasuks ja põhjendada, miks peaks tüdruk nimega Räpased Riided just nende juures elama. Kasutage kõiki oma teadmisi valitud loomaliigist ja üritage tüdrukut mõjutada, et ta valiks just teie rühma.”

* Rollis-õpetaja ja rühmad rollis

„Mina olen nüüd tüdruk nimega Räpased Riided. Teie üritage nüüd üksteise järel mind veenda, miks ma peaksin teie rühma valima.”

* Jutustamine, ja õpetaja valib välja tugevaima argumendi

„Aitäh! Ka meie loos olid loomadel sama tugevad argumendid kui teil, aga tüdruk pidi tegema oma valiku ja tema valis elu... karude juures.”

Võid valida, millise loomaliigi tahad, aga arvesta, et see sobiks ülejäänud looga.

* Jutustamine

„Jätame nüüd tüdruku nimega Räpased Riided hetkeks sinnapaika. Tema onu jõudis oma hurtsikusse tagasi. Külarahvas nägi, kui ta metsast tuli. Nad olid terve päeva kuulnud maja juurest koera ulgumist ja kahtlustasid, et midagi on valesti. Keegi polnud tüdrukut nimega Räpased Riided sel päeval maja juures näinud. Kui kütt ilma jahisaagita ja tavapärasest varem koju tuli, läksid liikvele kuulujutud.”

* Paaristöö, väikerühma töö

„Mis te arvate, mida nad rääkisid? Pidage meeles, et külaelanikel polnud aimugi, mis juhtunud oli. Kas keegi võis pealt näha, kuidas onu tüdrukuga kahekesi metsa läksid? Igatahes ei julgenud keegi kütile järele hiilida, sest onu oleks nad otsekohe teolt tabanud – nii osav oli ta.

*Improviseerige nüüd paari- või rühmakaupa külarahva jutte.
Olukord on selline, justkui oleksite äsja näinud, kuidas kütt üksi koju tuli.”*

* Jutustamine

„Kui külarahval oligi kahtlusi, ei söandanud keegi seda välja öelda. Viimaks, kui onu tuli alla külla nahavarusid müüma, üritasid inimesed ääriveeri selgusele jõuda, mis on juhtunud.”

* Rollis-õpetaja

*„Mina mängin nüüd kütti, kes tuleb alla külla nahku müüma.
Teie käituge nagu külarahvas ja proovige loosse selgust saada.*

Mina hüüan küti rollis:

„Ostke nahku, häid nahku! Kas keegi soovib neid osta? ... Mis teil viga on, et aina pärite igasuguseid asju? Mis see teie asi on? Mu õetütar läks üle mäe teisele poole sugulaste juurde ...”

* „Kuum tool”

Õpetaja on nüüd küti rollis ja mängib karmi ning järeleandmatut karakterit, kes respektierib vaid tugevama õigust. Grupp küsitleb teda, pruukimata tingimata külaelanike rollides olla.

* Rollijoonis seinal

„Kas meil on nüüd midagi onu tegelaskujule lisada? Kirjutame selle siia juurde. Aga tüdruku nimega Räpased Riided kohta? Kas tema kujule on midagi lisada? Siirdume nüüd tema loo juurde tagasi.”

* Jutustamine

„Tüdruk nimega Räpased Riided elas nüüd paremini kui kunagi enne. Päev otsa mängis ja müras ta karupoegadega (või mõne teise loomaliigi esindajatega, sõltuvalt sellest, millise kasuks rühma valik parajasti langes). Öösel valvasid suured karud ta und ja kaitsesid teda nagu oma last. Pikkadel suvekuudel hakkasid tasapisi toimuma muutused: iga kord, kui mõni karupoeg tüdrukut mänguhoos küünistas, juhtus midagi kummalist: sellesse kohta kasvasid kehale karvad. Viimaks oli tüdruk nii palju kriimustada saanud, et nägi oma kasukas välja nagu teised karud. Siis tuli pikk ja lumine talv ning seejärel saabusid kevade esimesed päevad. Tüdruk nimega Räpased Riided oli väga õnnelik.

Ühel päeval, kui karud mõnusalt aasal lesisid, kostus järsku eemalt oksapraksatus. Karud tõmbusid valvele. See oli kütt. Siis võis kuulda kõhimist ning kõik karud rahunesid maha. „See on Kõhiv Kops, teda pole meil vaja karta,” ütlesid nad ja vantsisid laisalt kindlammase paika.

Järgmisel päeval, kui karud taas pikutasid, kuulsid nad jälle oksapraginat. Nad tõmbusid valvele. Oli kosta komistamist ja summutatud valuhüüet. „Pole viga. See on ainult Kompjalg. Ta on tõenäoliselt taas millegi otsa komistanud.” Karud muigasid ja loivasid turvalisemasse kohta. Järgmisel päeval kuulsid karud samamoodi raginat ning teritasid kõrvu. Kuuldus nõrka nuuskimist ja lehtede sahinat ning järsku saabus vaikus. „Ruttu, jooksu! See on Kaksjalga-Nelijalga – metsa kõige ohtlikum kütt. Põgenegem, kel elu armas!” Nad pagesid mäerinnakust üles, kuni mets hakkas hõrenema ja paljas kaljusein vastu kerkis. Kaksjalga-Nelijalga jõudis neile kiiresti kannule. Karud ronisid hiigelsuure puu õõnde ja sealt üles okste vahele. Seal nad siis klammerdusid reastikku üksteise kohal vastu puutüve ja hoidsid hinge kinni. Nad kuulsid lõõtsutamist ja seejärel saabus vaikus. Siis kostis puuris kokkukraapimist, seejärel tulekivi lööki ning nüüd oli tunda suitsu lõhna. Kütt tegi puuõõnde lõkke ja suitsetas mesikäpad alla. Karud ronisidki üksteise järel maha, silmad vees. Räpased Riided, kes ka valust ja suitsust pimestatud silmi hõõrus, kissitas vaadata ning nägi enda

ees onu – vibu vinnas, valmis tapma kõige suuremat karu. Küti kaks jalga ja koera neli jalga!
Tüdruk taipas õudusega, kes oli kütt, kellest karud rääkisid ja hüüdis tahtmatult: „Ei!!!!”

Samal ajal kui tüdruk karjatas, kadusid ta ihult karvad ja ta seisis seal oma kaltsudes nagu mullu. Onu astus ootamatusest sammu tagasi, ent ei lasknud vibu alla. Ta hoidis seda endiselt kõige võimsama karu suunas vinnas. „See oled sina! Sa kas tuled minuga koju või ma tahan selle karu!” Tüdrukul nimega Räpased Riided polnud valikut. Kui ta oleks keeldunud, tapnuks onu kindlasti karu. Vait ja noruspäi astus ta oma onu kannul mäekülge pidi alla. Kui nad hurtsikuni jõudsid, tundis tüdruk end kui maailma kõige õnnetum inimene. Ta oli nii mures, et ei pannud tähele, kuidas üks temavanune poiss neid küla servast jälgis. Kohe kui nad onuga majja kadusid, lippas poiss uudistega külla: „Räpased Riided on tagasi tulnud!”

* See või teine

Küsi grupilt nüüd, millist rolli keegi soovib edasi mängida – inimese või looma rolli? Palu osalejatel rivistuda vastavalt ühele või teisele poole. Need, kes loomarolle tahavad edasi mängida, jätkavad kohast, kus Räpased Riided koos onuga nende silmist majja kadus. Inimese rolli valijad jätkavad sealt, kus poiss tuleb külla teatega, et Räpased Riided on tagasi tulnud.

* Võimalikud arengud

➤ Ruumi määratlemine ja foorumteater

Määratlege onu hurtsiku plaan võimalikult täpselt. Kaks vabatahtlikku või rollis-õpetaja ja üks vabatahtlik improviseerivad, mis juhtus sel õhtul hurtsikus, kui Räpased Riided ja onu jõudsid koju tagasi. Stseeni võib uurida foorumteatri meetodil, kuni vaatajad on saanud piisavalt hea ülevaate tüdruku olukorrast.

➤ Rühmaskulptuur

Rühm otsustab, kelle tundeid ja mõtteid nad draamaloo lõpustseenis tahavad uurida. On neli võimalust: Räpased Riided, onu, külaelanikud ja loomad. Väikerühmad teevad pildiskulptuure, mis kujutavad valitud tegelase tundeid ja mõtteid. Anna aega valmistuda. Iga rühm esitab oma skulptuuri üksteise järel ja ülejäänud kirjeldavad neile, mida iga skulptuurigrupp väljendab.

➤ Arutelu ja lahenduste esitlemine väikerühmades

Võib laiendada teemat lastele, keda koheldakse halvasti ja tuua näiteid laste väärkohtlemisest. Mida peaks tegema, kui meie ise osutume vägivaldse käitumise ohvriks või tunneme kedagi, keda arvame nõnda koheldavat. Lahendus, mida harjutatakse ja esitatakse, võib põhineda jutustusel „Tüdruk nimega Räpased Riided” või mõnel sarnasel olukorral. Esitluse korral oleks oluline veelkord välja tuua need probleemid, millega säärastes olukordades kokku põrkutakse.

* „Tüdruk nimega Räpased Riided” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Seleta, et selles loos tuleb mängida nii loomi kui inimesi.	Teha lugu usutavaks, asetades tegevuse põliskultuuri, kui inimesed elasid looduse ja loomadega käsikäes.	Draamalepe	Põhja-Ameerika indiaanlased on tuntud selle poolest, et nad elavad loodusega harmooniliselt koos ja austavad kõiki loomi.
2 / Laula indiaanihüüdu!	Uudishimu tekitada, sest laulu läheb hiljem vaja.	Laul	Laul on kõigile jõukohane.
3 / Räägi loo algus! ↘	Huvi äratada. ↘	Jutustamine ↘	Tüdrukut koheldakse halvasti. ↘

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
4 / Visanda kahe rolli piirjooned ja pane seinale.	Rühm saab teada, et neil on võimalus rollide loomisel kaasa rääkida.	Rollijoonis seinal	Rõhuta, et neid teadmisi läheb vaja edaspidi, kui rollide mängimiseks läheb.
5 / Jutusta lugu selle kohani, kui tüdruk veel onu juures elab.	Anda ülevaade küti tugevusest ja majanduslikust mõjuvõimust külaelanike üle.	Jutustamine	Külaelanikel on kütti vaja, et püsida hinges ja hinnalisi karusnahku muretseda.
6 / Küsi, missugused loomad elavad või elasid Põhja-Ameerika laantes.	Selgitada paiga minevikku ja tänapäeva ning käsitleda võimalikult põhjalikult hiljem mängutulevaid rolle.	Nimekiri	See lugu juhtus ammu, palju aega tagasi.
7 / Joonistada kaart, paigutades onu onni külast kaugele.	Määratleda jutustuse sündmuspaigad ja luua kujutluspilt maastikust	Kaart	Rõhuta, et loo sündmused juhtusid ammu, väga ammu.
8 / Küsi rühmalt, kas neil on tegelaste kohta uusi fakte teada.	Jätkata rollide loomist.	Rollijoonised	Julgusta rühma looma oma seisukohti rollikujude kohta.
9 / Jutusta lugu edasi, kuni onu onni naaseb.	Luua paaris- ja rühmatöö tarvis arusaadav olukord.	Jutustamine, laul	Rõhuta küti hingelist kaledust ja võimu.
10 / Jaota grupp väikerühmadeks, kes valivad loomarollid ja kutsuvad tüdrukut endaga koos elama.	Süvendada osalust ja luua varasematele tegevustele kontrastne olukord.	Töö väikerühmades	Püüdle selle poole, et grupid kasutaksid selles ülesandes oma veenmisoskusi ja kujutlusvõimet.
11 / Mina mängin tüdrukut, katsuge mind ümber veenda.	Mängida loomarolle mugavas ja köitvas tegevuslikus ülesandes.	Õpetaja ja väikerühmad rollides	Väitle kõigi rühmadega. Õhuta vaimukust ja mängulisust.
12 / Vali üks rühmadest.	Veenduda, et kõigile jääb tehtust hea tunne.	Valik ja jutustamine	Kinnita tüdruku rollis, et sa tahaksid kõikide loomade juures elada.
13 / Kirjelda olukorda, kui kütt tuleb tagasi ilma tüdrukuta.	Külainimesed räägivad omavahel kas paaris või grupiti antud olukorrast.	Jutustamine, paaristöö või grupitöö	Kuulujutud võivad varieeruda spekulatsioonidest ükskõikseni. Siiski kardavad külaelanikud kütti ja sõltuvad tema muretses lihast ja nahkadest.
14 / Küti rollis õpetaja müüb külaelanikele karusnahku.	Avada teine vaatenurk sündmustele ja mängida lahti küti mõju kogukonnas.	Jutustamine, rollis-õpetaja, pealtkuulamine	Kujutada külaelanike hirmu ja sõltuvust ning ettevaatlikkust kõikides küsimustes, mis puudutavad tüdrukut.
15 / Mängi küti rollis karmikaelist ja põikpäist karakterit, kes peab lugu vaid tugevama õigusest.	Näidata, kui raske on näost näkku suhelda nii karmi tüübiga.	„Kuum tool“	Onul on teistsugused väärtused. Tema austab loomi, nende jõudu ja eluviisi, põlgab aga inimesi kuulujuttude ja nõrkuste pärast.
16 / Mida me võiksime lisada küti rollikuju juurde?	Kujutada inimest, kel on teistsugune väärtussüsteem, neid kohtab elus ikka.	Rollijoonis seinal	Kas küti on midagi sellist, mis teeb inimesi kadedaks?
17 / Pöördu tagasi tüdruku loo juurde ja jutusta sinnamaani, kus ta onu onni tagasi tuleb.	Nihutada draamaloo fookust ja uurida lugu uuest vaatenurgast.	Jutustamine	Põimi loosse loomad, keda tüdruk välja valis, ja too välja aasta möödumine.
18 / Palu osalistel valida kas looma või inimese rollid.	Anda osalejatele vastutus draama sisu ja vormi üle.	See või teine	Midagi ei juhtu, kui kõik jätkavad kas ainult loomade või inimeste rollides.
19 / Arutelu sisu ja vormi üle. Kuidas siit edasi minna?	Anda rühmale vastutus draamaloo arengute üle järgides nende endi vajadusi ja huve.	Arutelu	Selgita draamaloo teemasid ja looge kandepind näiteks perevägivalla teemale.

KUNINGAS LEAR

Põhineb William Shakespeare'i näidendil „Kuningas Lear”.

Sobib kasutamiseks põhikoolis, gümnaasiumiastmes ning vanemate osalejatega.

* Eesmärk

Sisse juhatada „Kuningas Leari” näidendi sündmused ning leida rühmale ja selle liikmetele olulised teemad selles loos.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">/ Kostüümi kavandamine/ Monoloogi kirjutamine/ Mängud draamapingega	<ul style="list-style-type: none">/ Meeskonnatöö/ Koostöö/ Teiste ideede rakendamine	<ul style="list-style-type: none">/ Sõna võim ja jõud/ Armastus/ Tõerääkimine

* Vahendid

Pakk ajalehti, ekraan ja video, videokaamera ja -kassett, CD-mängija, 24 viltpliiatsit, suurt paberit seinale panemiseks, tekstilõigud näidendist, videoversioonid varasematest lavastustest.

* Draamalepe

„Meie draamalugu põhineb Shakespeare'i näidendi „Kuningas Lear” esimese vaatuses esimesel stseenil. Teie ei pea näidendit varem tundma, aga loodetavasti tahate seda teksti tulevikus lugeda või etendust vaadata. Juhul kui „Kuningas Leari” tekst või mõni lavastus on teile juba teada, siis on tore, kui tekib soov pärast meie draamalugu seda üle vaadata. Meie hakkame tegema „Kuningas Learist” oma versiooni, aga kui on soovi, võime pärast vaadata näidendi algusstseene erinevatest lavastustest ja võrrelda neid oma lahendusega. Me kasutame oma draamas Shakespeare'i näidendi intriigi ja ka otsest teksti juhul, kui see on vajalik.

Me alustame esimese vaatuses esimese stseeni läbimängimisega, aga kõigepealt teeme tegelastele kostüümid.”

* Kostüümid paberitehnikas

„Me teeme kostüüme ajalehepaberist. Need tulevad uhked ja igati professionaalsed. Toon teile ühe näite (vaata jooniseid (lk 111)). Laota ajaleht põrandale või lauale ja keera nurkapidi üles. Siis rulli hoolikalt ja saadki kepi. Selle otsad on pehmed, aga keskoht kõva. Meil on vaja veel tükike maalriteipi ning nüüd on see kõva nagu päris kepp. Kas keegi teist võiks seda keppi oma käes hoida, kuni ma teipi rebin? Kes mulle appi tuleb, see saab valmis paberkepi endale.”

Osalejaid saab draamategevusse meelitada nõnda, et paluda nende abi. Paberkostüümi tehnika haarab ka need õpilased, kes on algselt meelestatud draamatöö vastu. Rahuliku nokitsemise käigus hakkavad vastutõtjad õige pea sulama. Kostüüme kavandades ja meisterdades tuleb omavahel suhtlema hakata, selga proovides on vaja üksteist puudutada ja väljanägemist kommenteerida (võib ka nalja heita). Paberkostüümid on üldse üks turvaline viis draamatöösse sukeldumiseks. Osalejatele antakse aega rollikujudele ja dramaatilisele situatsioonile keskenduda, enne kui teksti kallale asutakse. Shakespeare'i värsikeel võib tunduda raske-

pärane, kui rühm ei ole sellega harjunud. Võrreldes mängulise algusega on see teistsugune viis usalduse ja pühendumise taotlemiseks. Koos meisterdamine paneb osalejad kohe üksteisega suhtlema ja enne otsuste langetamist on võimalik nõu pidada. Mida hoolikamalt luuakse usaldus draamaprotsessi esimeses etapis, seda enam saab ennast hiljem draamas proovile panna.

Tee rühmaliikmele, kes sinu arust on enim haaratud paberitööst, järgmine ettepanek:

*„Kas sa sooviksid olla mannekeen, kellele teie rühm kostüümi selga kavandab?
Sa ei pea midagi muud tegema, kui vaid mannekeen olema.”*

Alustage peakatte valmistamisega (vt joonis (lk 111)). Kinnita rühmadele, et nende loodud peakatted on põnevad. Kuigi kommentaarid võivad olla eitavad, ära lase end sellest häirida. Kasuta ideid enda huvides ära, näiteks: „See siin meenutab kosmoseelukat.” Siis võid lisada: „Shakespeare kirjutas oma näidendi küll 16. sajandi lõpus, aga meie võime vabalt seda tulevikus mängida. Mõned lavastajad on just nõnda teinud.”

Draamatöö on mäng, millesse kõik peavad uskuma. Grupp võib sind proovile panna, et näha, kas sa ikka kuulad nende ettepanekuid või määrad ainuisikuliselt, mida osalejatel tuleb teha. Niipea kui rühm tajub, et kõik ideed on õiged ja väärt teostamist, tekib kohe vastastikune usaldus ja austus.

* Varjupiltide arutelu, rollide võtmine, ettevalmistatud rollid

Kui üks peakatte on valmis, asteta see värvilisse valgusviirgu. Viimast on projektori valgusvihu ja kalkapaberi abil kerge korraldada, kui projektorit käepärast pole. Peakatte „professionaalsus” selgub seinale tekkivas põnevas varjupildis (vt näidet (lk 112)). Osuta varjule ja vii jutt kas siis Cordelia või Gonerili iseloomuomadustele, lähtuvalt sellest, mida varjupilt meelde toob – näiteks avameelne, naiivne, aus või salakaval, osav, labane jne. Säti rollikuju jaoks valmis tühi tool, kirjuta ta nimi paberile ja kleebi tooli seljatoele. Sedaviisi valmistatakse ette viis rollikuju.

Kirjuta paberile nimed Cordelia, Goneril, Regan, Kent ja kuningas Lear. Palu osalejatel kuulata nimetatud karakterite lühitutvustusi, enne kui nad hakkavad tervet kostüümi meisterdama.

„Cordelia on peategelane, kuninga noorim tütar. Ta armastab oma isa rohkem kui kaks vanemat tütart iial suudaksid armastada, ja isa armastab teda rohkem kui kedagi teist. Ometi on Cordelia aus ja avameelne. Õukonnas, kus on palju lipitsejaid, peetakse teda naiivseks. Ta on isepäiselt aus ja tema kostüüm peaks seda väljendama.

Goneril on näidendi keskne tegelane, kuninga vanim tütar. Ta võib ümber sõrme keerata ja ära petta keda tahes. Ta võib häbematult valetada, kui vaid midagi soovib. Ta on salakaval, osav, labane ja julm, aga oskab neid iseloomujooni vajadusel varjata. Ta peab oma nooremat õde ullikeseks, aga mõõnab, et Cordelia on isa lemmik. Ta on kindel, et suudab oma nooremat õde ükskõik mil viisil ninapidi vedada.

Regan on kolmest tütrest keskmine. Ka tema on salakaval, osav manipulaator ja väga hea meelitaja. Temagi on kindel, et suudab isa veenda ja õdesid oma tahtmist tegema panna.

Kuningas Leari rolli kostüüm tuleb teha minule selga, sest mina esitan kuninga rolli avastseenis. Kuningas on vana ja väga enesekindel. Ta on väsinud kuningriigi juhtimisest ja soovib ainult välja teenitud puhkust, et vanaduspäevi nautida. Aga ta on halb inimestetundja, armastab lipitsemist ja meelitamist. Ta tahab oma valdused loovutada ja jagab need kolmeks oma tütarde vahel, aga palub neilt vastutasuks midagi sellist, mida tagasihoidlikum inimene ei nõuaks. Ta palub tütardele üksteise järel õukonna ette astuda ja sõnades väljendada, kui palju nad isa armastavad. Kuningas on enesearmastaja, äkiline ja kangekaelne.

Kent on kuninga lähim sõber. Ta saab aru, et Lear teeb vea, andes kuningriigi üle oma tütardele. Ta on sõpra väga kiindunud. Kuna ta tunneb kuningat juba nii ammu, kõnetab ta teda nagu sõber, mitte kui alluv. See oli vanasti kaunis ohtlik. Kent on aus, hea, kaastundlik ja vapper.

Valige neist viiest nüüd üks karakter, kellele te tahaksite kostüümi valmistada. Kostüüm olgu vastupidav, sest see peab kestma mõned nädalad. Mina käin teie vahel ringi ja vastan vajadusel küsimustele.”

* Arutelu väljaspool rolli ja lisainfo jagamine

Kui liigud kostüüme valmistavate rühmade vahel, anna neile lisateadmisi tegelaskujude kohta ja esita küsimusi, mis annavad neile kujundusideid, näiteks:

„Kuningas Learil on õigus otsustada inimeste elu ja surma üle. Kuidas seda kostüümis väljendada?”

Ettevalmistust pole vaja tagant kiirustada. Töötage sundimatus õhkkonnas, sest tegevuse jälgimisel on oluline osa just pühendumise saavutamisel.

* Kostüümide esitlus, pantomiim, mannekeen

Kui kostüümid ja rekvisiidid on valmis, las iga rühmal oma tegelaskuju esitleda.

Lülita prožektor sisse ja kirjelda tegelaskujude iseloomu, samal ajal kui osutad kostüümi varjupildile ning tõlgendad, mida kujutis väljendab ja sisendab.

Taustaks võid lasta situatsioonile sobivat muusikat.

* Jutustamine

„Nüüd, kui meil on olemas karakterid, kirjeldan ma teile üldjoontes näidendi algsituatsiooni. Siis me hakkame selle kallal tööle ja lõpuks mängime selle maha. Näidendi toimumiskoht on kuningriik, kus tänu vanale kuningale on pikka aega valitsenud rahu.”

Läbimängus vaatab ülejäänud rühm kaarti, mille nn Leari rühm joonistas.

„Kuningas otsustas, et tal on aeg minna väljateenitud puhkusele. Kohustused olid viimasel ajal muutunud raskeks koormaks ja Lear tahtis kuningriigi tütarde vahel kolmeks jagada, andes oma noorimale, lemmiktütrele, kõige rammusama tüki.”

Läbimängus jaga kaardipind kolme ossa nõnda, et kõige jõukam osa eristuks ilmselgelt teistest.

„Kuningas kutsus tütreid enda ette ja palus neil üksteise järel üles astuda. Kõige vanem, Coneril määris talle osavalt mett mokale, lausudes, et ta armastus isa vastu ei tunne mingeid piire, et armastab teda enam kui silmavalgust ja veel palju muud.

Järgmine tütar, Regan kinnitas sama ja puistas meelitusi kuni selleni, et elu ilma isata on mõttetu ja oma ainsa õnne leiab ta vaid isa armus. Noorim tütar, Cordelia, kes kuningat kõige enam armastas, astus ette ega öelnud midagi. Ta ei suutnud taluda seda, mida ta kuulis ega tahtnud isale meele järgi olemiseks kiidukooriga liituda. Cordelia oli kindel, et armastab isa ja hoolitseb tema eest niikuinii, ja ta teadis ka seda, et õed ei hooli niikuinii kellestki teisest kui iseendast. „Minu süda ei asu huulil,” ütles ta näidendis ja vaikus seejärel. Kuninga ebausk muutus vihaks. Ta kutsus tüdrit järele mõtlema ja heitis talle ette, et ta on nii noor ja nõnda ülbe. Cordelia vastas „Noor küll, kuid vastan siiralt”, sest kuningas ei tegevat oma perekonnas tõel ja valel vahet. Kui noorim tütar oli kaks korda, (vaatamata Leari manitsusele „Eimillestki ei saagi miskit”) keeldunud isa meelitamast, saatis isa ta maalt välja.”

* Töö väikerühmades

„Me mängime seda stseeni varsti läbi. Praegu jätkame samades rühmades, kes valmistasid kostüümid ette. Mõtelge koos välja, mida teie tegelaskuju kuningale ütleks. Rühm on tegelase suuvooder. Nõnda aitate oma tegelast. Mõelge välja kõige mõttetumad ja uskumatumad meelitused. Kasutada võib ka Shakespeare'i tekstilõike dialoogist, mida võite kas vastavalt kohandada või edasi arendada (lk 106). Leari grupp, kas oleksite nii lahked ja joonistaksite sel ajal, kui teised oma tegelasele tekste välja mõtlevad, suure kuningriigi kaardi.”

Liigu rühmade vahel ja vajadusel abista.

* Ruumi määratlemine, läbimäng, rollis-õpetaja

Stseen võetakse jutustamise abil uuesti läbi.

„Kust Lear siseneb? Kus istuvad või seisavad tütrede, kui nad annavad „tunnistusi”? Kas ülejäänud osalejad on õukonna rollis või lihtsalt vaatavad pealt? Samal ajal, kui te esinete õukonna või publi-kuna, sooviksin mina, et te mõtleksite selle peale, mis juhtub järgmises stseenis. Ma räägin teile hiljem, keda Shakespeare oma näidendis tegelikult silmas peab, aga praegu, meie draamaloos, võite te ise otsustada, kuidas lugu edasi läheb. Me jätame meelde kõik teie pakutud variandid.”

Otsustage need küsimused ära ja siis mängige stseen uuesti läbi, pöörates tähelepanu keelekasutusele ja selle sobivusele näidenditektiga. Kuningas Leari võib esitada kas juhendaja või mõni grupi liige, mõlemal on omad eelised ja puudused. Ükskõik kumma variandi valimise korral anna rühmale mõista, et nad on saanud lühikese aja jooksul hakkama suurepärase etendusega.

* Video

Stseeni võib ka kaameraga salvestada ja vaadata ning võrrelda seda filmiversioonidega. Tavaliselt äratav see õpilaste hulgas suurt huvi. Sageli kostab kommentaare: „Meil oli poole ägedam pugemine” või „Vaata tema on äge ...” või „Sina oled parem pugeja kui tema, ta peaks sinu juurde õppima tulema ...” jne.

* Arutelu fookuse valiku üle, omanikutunne

„Keda me hakkame oma draamaloos nüüd jälgima? Millist stseeni soovite järgmisena teha?”

Vali üks ettepanek ja looge stseen. Selgita loo raami: rolle, olukorda, fookust ja perspektiivi. Tegemist võib olla teemaga, mida rühm kõige kõitvamaks peab. Millise elemendiga siiani esitatud loos suudab grupp kõige enam ennast suhestada?

Näiteks kui me käsitlesime sedasama draamalugu naisvangidega, huvitas vange eelkõige kahe vanema õe vaheline võimuvõitlus. Selle stseeni valisid nad järgmisel kohtumiskorral rekonstrueerimiseks. Minule anti võimust ilmajäänud aadliku osa. Sellal, kui kaks vangi õdede rollis vaidlesid, kellele ma kuulun, pidin mina põrandat küürima. See oli töö, mida naisvangidel tuli igal hommikul käpuli harjade ja lappidega teha. Samal ajal, kui õdede mängijad matkisid aristokraatlikku kõnepruuki ja vaidlesid, kellel on minu üle õigus, pidas üks mängijaist silmas, et ma „puhastaks” piisavalt suure platsi ära. Seejärel hüüdis keegi talle kõrvalt: „Jaluta üle selle puhta platsi!” ... „Aeglaselt!” õpetas teine. Alustasime stseeni uuesti ja vangidele pakkus tohutut rahuldust lasta mul põrandat küürida ja seejärel mu töö ära rikkuda. Nende endiga oli nõndaviisi käitunud. Järgmisel nädalal võtsid nad fookusesse Cordelia, kelle nad koos rottidega vangikongi oleksid heitnud. Nad ehtasid vangikongi ja paigaldasid lisalukke. Cordelia ülesanne oli sealt välja pääseda. Katse ebaõnnestus ja Cordelia sai surma. Tugevaim õdedest valitses kuningriiki. Projekti kohaselt kestis see draamatöö neli nädalat, üks päev nädalas. Me võtsime tööprotsessi videosse. Iga kohtumiskorda alustasime ja lõpetasime video vaatamisega tehtud tööst.

Neljanda nädala viimasel kohtumispäeval kutsusid naised valvureid oma „Kuningas Leari” versiooni vaatama. See oli täielikult nende variant, sest nad olid ise valinud perspektiivi, mis neid huvitas ja sobitus hetkeolukorraga nende elus.

* Võimalikud arengud

- Kahe õe vaheline koosolek või Kenti stseen foorumteatrina.
- Kaks rühma arutlevad omavahel nagu Cordelia ja Kent.
- Cordelia „kuumas toolis”.
- Süümekoridor – kas Cordelia julgeb isaga rääkima minna? Kas isa võtaks teda jutule? Kas Lear suudab Cordelia oma südamest ja mõtetest välja tõrjuda?
- Peategelaste rollijoonised seinale.
- Rühmaarutelu, kuidas perekonflikte rahulikult lahendada.
- Edmundi ja Edgari tegelaskujud.
- Loomus ja kasvatus. Uurige näidendi järgmist, esimese vaatuse teist stseeni. Seda võib ette lugeda või vaadata enne videot.

* „Kuningas Lear” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 ✓ Draamalugu põhineb Shakespeare'i näidendi „Kuningas Lear” esimesel stseenil. Esitatakse oma versioon sellest.	Teadvustada ja ennetada hirme ja eelhoiakuid Shakespeare'i tekstide suhtes.	Draamalepe	Eelteadmised pole tähtsad. Loode-tavasti tekib näidendi vastu huvi, kui kõik õnnestub. Tegemist on rühma oma tõlgendusega. Shakespeare'i teksti võib kasutada, kui see osutub vajalikuks.
2 ✓ Näita ette, kuidas paberkostüümi elemente tehakse, ja kaasa rühm „masstoodangu” tegemisse.	Juhatada rühm turvaliselt draamasse. Tähelepanu viiakse Shakespeare'i tekstikeelelt konkreetsele, kättesaadavale tegevusele.	Käeline tegevus, kostüümid, paberitehnikad	Arutle ja tutvusta rühmale, kuidas proff trupid on mängus mõnd materjali vahendina kasutanud. Veena neid, et kõik saavad hakkama igati professionaalse tulemusega.
3 ✓ Kui üks peakate on valmis, suuna see valgusvihku ja vaadake varju, mida see tekitab. Tutvusta tegelaskujusid.	Näidata, kui osavalt tehtud näitab kostüüm välja varjupildil. Alustada võtme-tegelaste tutvustamist.	Varjuteater	Palu rühma tulla päris teatrikostüüme meisterdama. Kalkapaber, värvi-line valgus ja prožektor/projektorkiir annavad mõjuva lõpptulemuse.
4 ✓ Teibi viie tooli seljale tegelaskujude nimed Cordelia, Goneril, Regan, Lear ja Kent. Palu rühmal igale tegelaskujule loomukohased kostüümid valmistada.	Siirduda kostüümidele tegelaste juurde.	Väikerühma koostöö. Arutelu väljaspool rolli	Anna kostüümide loomiseks ajalimit, näiteks 20–30 minutit, aga kui töö sujub, võid lasta ajal kulgeda. Pane muusika taustaks, lase tegutseda sundimatult, et saaksid siin-seal anda karakterite kohta lisainfot.

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
5 ✓ Harjutage, kuidas tegelaskujud liiguvad ja kohale saavad.	Etendamise poole liikumine	Väikerühma töö, kostüümi valmistamine	Kiida ja õhuta kohalolu ja kaasa töötamist.
6 ✓ Jutusta näidendi algusest kuni Leari saabumiseni.	Määratleda draamaloo kontekst.	Jutustamine/lugu	Kuulake hoolega, kuidas tegelaskujud käituvad ja kuidas nad üksteisega suhtlevad.
7 ✓ Pange kirja tegelaskujude võimalikud repliigid, mille põhjal hakkate looma oma versiooni.	Pakkuda eeskujuks ka Shakespeare'i teksti, aga ainult juhul, kui grupp soovib.	Väikerühma töö. Kostüümiesitus	Kiida ja õhuta kohalolu ja kaasa töötamist.
8 ✓ Peajoontes etendatakse kogu stseen. Juhendaja või keegi grupist on Leari rollis.	Lasta rühmal tunda rõõmu etenduse kiirest valmimisest.	Ruumi määratlemine, läbimäng	Harjutage misanstseeni tempokalt. Anna ülejäänud grupile õukonna roll, kes jälgib võimu üleandmist. Millist stseeni te tahaksite järgmisena näha? Salvesta videosse. Kellele millele keskendus Shakespeare?
9 ✓ Vaadatakse mängitud stseeni videot ja võimalusel mõnd filmiversiooni.	Võrrelda oma versiooni videot ja nähtud filmi. Arutleda nii mängu kui lavastuse erinevusi.	Video	Õhuta õpilasi võrdlema nii stseeni mõjukust, väljendusvahendeid kui ka tõlgendusi.
10 ✓ Millist stseeni tahaksid järgmisena näha? Mis te arvate, kuidas jätkas näidendit Shakespeare?	Uurida välja teema, mille käsitlemist rühm soovib jätkata.	Arutelu, huvi selitavad küsimused	Järjesta järgmise stseeni võimalikud variandid. Selgita välja, kes mida tahab teha. Kirjelda ise või vaadake koos Shakespeare'i esimese vaatuse esimest stseeni.

Katkend näidendist „Kuningas Lear“, 1. vaatus, 1. stseen

Tõlkinud Peeter Volkonski ja Hannes Villemson

Tegelased:

Lear	<i>Inglismaa kuningas</i>
Goneril	<i>Leari vanim tütar</i>
Albany hertsog	<i>tema abikaasa</i>
Regan	<i>Leari keskmine tütar</i>
Cornwalli hertsog	<i>tema abikaasa</i>
Cordelia	<i>Leari noorim tütar</i>
Krahv Kent	<i>Leari nõunik ja sõber</i>
Teenijad	

Kostavad fanfaarihelid. Tuleb teenija, kes kannab krooni. Seejärel siseneb Lear, keda saadavad Albany ja Cornwalli hertsogid koos oma naiste Gonerili ja Reganiga ning Cordelia ja nende saatjad.

LEAR

Kuid seni avaldame salaplaani.
Kaart siia! Teadke, jagasime kolmeks
me kuningriigi, ja me kindel otsus
on heita eakalt turjalt vaevad, mured
ja panna noorte õlule, et ise
siis kergelt hauda veereda. Väi Cornwall
ja sina, sama armas väimees Albany,
võin olla kindel – meie viimne tahe,
mis tütardele kaasavara annab,
kõik tülid välistab.
Burgundiast ja Prantsusmaalt kaks vürsti
me pesamuna südant ihaldavad,
neil armureis veel kestab meie kojas,
et saada vastus. Õelge mulle, tütred,
nüüd, kui me loobusime kõigest – maast
ja võimust, tähtsaist riigiasjadest –,
kes kõige rohkem armastab meid veel?
See helde anni saab, sest teenind ära
ta kiindumus on selle. Goneril,
me vanim, alusta.

GONERIL

On sõnad väetid, armastan teid enam
kui silmavalgust, maad ja vabadust,
veel rohkem kõigest hindamatust: elust
aust, ilust, tervisest ja hiilgusest.
Keel vaeseks jääb, et kirjeldada seda,
kuis mina oma isa armastan –
see armastus ei tunne mingeid piire.

CORDELIA (*kõrvale*)

Cordelia armastus on vaikuses.

LEAR

Siit piirist piirini kõik sulle saagu –
need varjulised metsad, rikkad põllud,
veerohked jõed ja laiutavad niidud
on sinu omad nüüd. Koos Albanyga
neist lõika tulu. Ja mis ütleb Regan,
me teine tütar ja Cornwalli kaasa?

REGAN

Ma olen samast puust kui minu õde,
mind võrdselt hinnake. Mu ustav süda
ta sõnades neidsamu tundeid leidis,
kuid sellest veel ei piisa: kuulutan
ma vaenlaseks ükskõik kui suure rõõmu,
mis kuskil hingesopis peidab end
ja leian, kõrgus, oma ainsa õnne
vaid teie armus.

CORDELIA (*kõrvale*)

Kehv Cordelia!

Ent siiski mitte: minu armastus
on kaalukam kui sõnad.

LEAR

Jääb sulle ja su järeltulijaile
me kauni riigi teine kolmandik,
mis viljakuselt, jõukuselt ja ilult
on võrdne esimesega. Me rõõm,
me viimne tütar, kelle armastust
nii piim Burgundiast kui vein Prantsusmaalt
on ihaldamas, mida ütled sina,
et võita suurim kolmandik? Ma kuulan.

CORDELIA

Ei midagi, mu isand.

LEAR

Ei midagi?

CORDELIA

Ei midagi.

LEAR

Eimillestki ei saagi miskit. Räägi!

CORDELIA

See lootusetu näib, sest minu süda
ei asu huulil. Vereside seob
meid ikka kokku, nii või teisiti.

LEAR

Pea, pea, Cordelia, vali õigeid sõnu
või rikud oma õnne.

CORDELIA

Majesteet,
teist sündisin ning armastus ja hool
ei tasumata jää, kuis nõuab kohus.
Teid kuulan, armastan ja kõrgelt austan.
Miks õed on mehel, kui nad armastavad
vaid teid? Kui minul oleks mees, siis see,
kes võtab minu käe, saab kaasavaraks
mu armust, kohusest ja murest poole.
Ma mehele ei lähe nagu õed,
et armastada isa vaid.

LEAR

See tuleb südamest?

CORDELIA

Jah, armas isa.

LEAR

Nii noor ja nõnda ülbe?

CORDELIA

Noor küll, kuid vastan siiralt.

LEAR

Siis jäägugi su kaasavaraks siirus.
Mind kuulgu päikse püha kiirgus, öö,
müsteeriumid tähistaeva all,
mis mõjutavad inimese saatust,
me eneste maist olemist ja kadu.
Nüüd ütlen lahti isakohustest,
me sugulusest, veresidemeist.
Sa minu südamele võõras oled
siitpeale igavesti. Barbar, sküüt
või see, kes oma lapsi söögiks tapab,
et kõht saaks täis – ta leiab minu põues
just samapalju troosti, kergendust
kui sina, kunagine tütar.

KENT

Kõrgus...

LEAR

Vait, Kent,
sa ära sega lohe püha viha!
Ta oli armsaim, oma viimsed tunnid
ta hooleks tahtsin jätta.

(Cordeliale) Kao mu silmist!
Saan hauas rahu ma, kui kisun lahti
tast isasüdame. Kes kutsub Prantsust,
Burgundiat?
(Teenrid sööstavad välja.)

Cornwall ja Albany,
te jagage Cordelia kaasavara.
Tal uhke lihtsus kaasa toob ja vara.
Ma annan teile mõlemale võimu,
eesõigused ja soodustused, kõik
mis sinna juurde kuulub. Ise aga
kuukaupa ühes saja rüütliga,
kes teie toidul on, siis kordamööda
te juures elame ja endale
te lahkel loal vaid nime jätame
ja kuningliku au, kuid võim ja haldus,
mu armsad pojad, teile jääb see kõik.
Kroon poolitage.

KENT

Majesteetlik Lear,
teid olen austanud kui kuningat,
kui isa armastanud, meistrit järgind,
kui võimsat kaitsjat meenutanud palveis...

LEAR

Mu vibunöör on pingul, karda noolt.

KENT

Las lendab siis, las tungivad ta kidad
mu rinda, öeldes: Kent ei tunne kombeid,
kuid Lear on segi läinud. Vanamees,
kas tõesti arvad sa, et ustav teener
on pugejaga mestis – siis kui võim
on küürus lipitseja ees? Sa hoia
riik enda käes ja jäta tormakus.
Ma vannun elu nimel, noorim tütar
teid rohkem armastab kui tühi tünn,
mis kõmab vaid.

LEAR

Kent, lahku ometigi!

KENT

Kui lihtne sõdur, kaitsesin su elu
ja kartmata, et kaotan hoopis oma,
su hüvang oli mulle kallis.

LEAR

Kao siit!

KENT

Silm sirgeks, Lear, las sulle meenutan,
kus õige märklaud on.

LEAR

Apollo nimel...

KENT

Apollo nimel, jumalaile vannud
sa asjatult.

LEAR

Oo, äbarik vasall!

ALBANY, CORNWALL

Hea isand, peatuge!

KENT

Sa tapa oma arst ja las töötasu
saab raske haigus. Loobu oma kingist
või karjun kuni kopsudes on õhku –
sa tegid kurja.

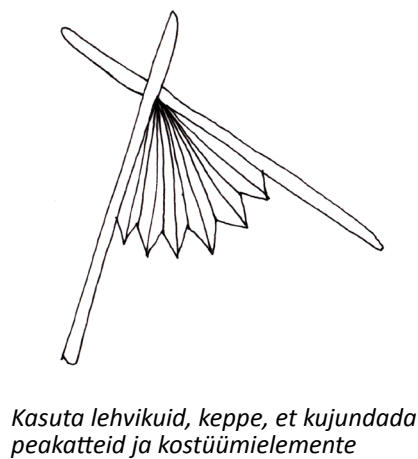
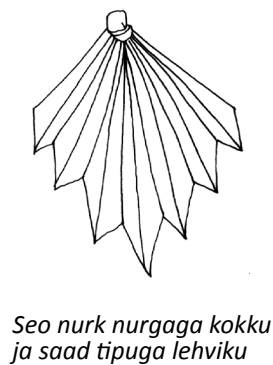
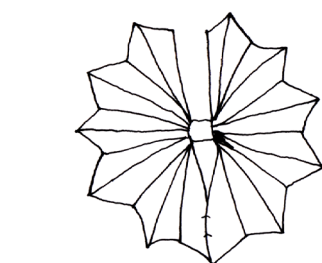
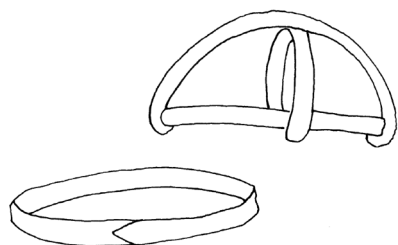
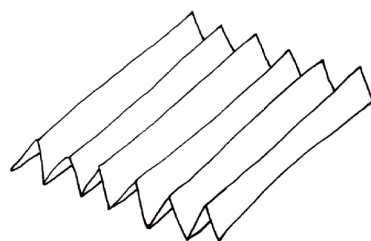
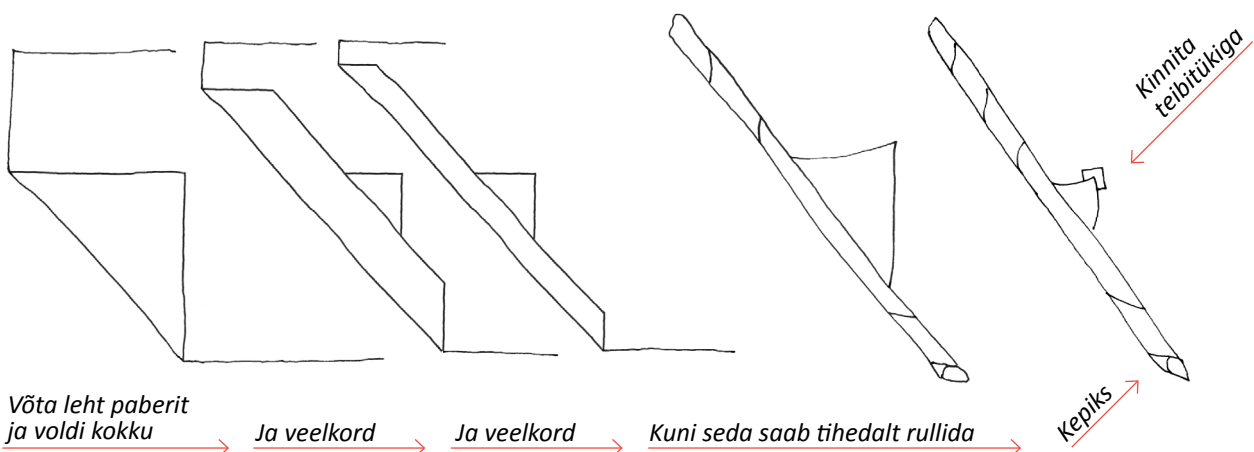
LEAR

Mind kuula oma truudusvande nimel!
Sa sunnid oma töotust murdma meid,
mis ennekuulmatu, ja kõrgina
me otsuse ja võimu lahutad,
mis talumatu loomusele, aule.
Veel näitan oma väge, võta tasu!
Viis päeva saad, et ennast valmis panna
maailma viletsuste vastu, ja
et kuuendal su neetud selgagi
ei paistaks siia. Kui veel pärast seda
siin maal ma näen su pagendatud keret,
sind tabab surm. Kao! Jupiteri nimel,
see kehtib igavesti.

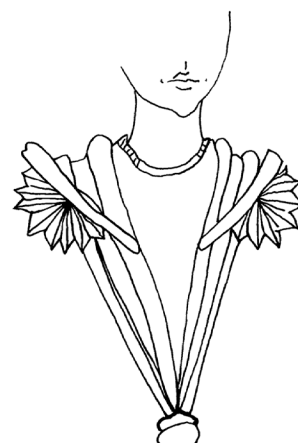
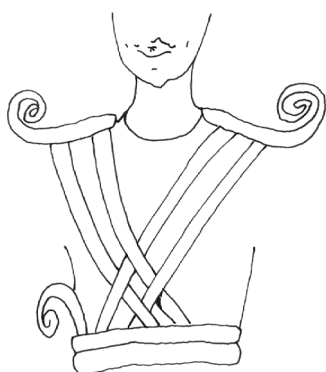
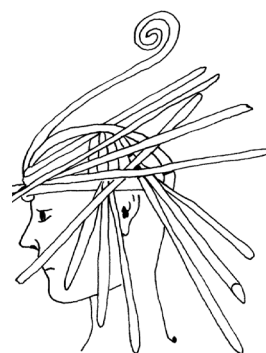
KENT

Siis kõike head! Kui tõesti arvad nii,
tea – vabadus on seal, maapagu siin.
(*Cordeliale*)
Nüüd kaitsta võtku jumalad sind, neitsit,
et õigelt mõeldes õiged sõnad leidsid.
(*Gonerilile ja Reganile*)
Te suuri sõnu õigustagu tegu
ja armusõnad jõudsalt paljunegu.
Kent ütleb teile kõigile adieu!
Tal uues riigis jätkub vana töö.
(*Lahkub.*)

Ajalehe kostüümid



Ajalehekostüümide näited



MIRANDA ZUPP

Sobib kasutamiseks põhikoolis ja vanemate osalejatega.

* Eesmärk

Panna killustunud rühm aktiivselt koos tegutsema.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">✓ Läbimäng, kus tähelepanu pööratakse eriti pingele, haripunktile ja lahendusele✓ Kostüüm kui tegelaskuju karakteristika väljendus✓ Karakteri, intriigi ja loo käsitlemine✓ Tehnilised vahendid draamas	<ul style="list-style-type: none">✓ Töötada kiirelt kogu rühmaga ja väikeste rühmadega✓ Teiste ideede edasiarendamine✓ Ideede sõnaline väljendamine	<ul style="list-style-type: none">✓ Soolisus ja selle kujutamine filmides✓ Stereotüpiseerimine ja selle mõju✓ Ulmekirjandus kui žanr

* Vahendid

Valgus – prožektor ja värvilised filtrid, virn ajalehti, maalriteipi.

Soovitav: baarilärmiks ja Glentuuria vahtkonna esitluseks sobiv muusika.

* Jutustamine

„Ma räägin teile nüüd ühe loo ...

Süstik liugles läbi kosmosevärava. Õhuluuk avanes elegantselt ja seal ta seisis: Miranda Zupp, galaktikasõdalane. Pikk, kaunis ja hirmuäratav. Ta oli kogu oma osavuse mängu pannud, et see missioon endale saada ja nüüd tarvitses tal vaid Glentuuria parimast vahtkonnast oma meeskond kokku panna. „Argpüksid!” ütles ta endale mõttes.

Seitse kuud polnud ta nina korralikult täis tõmmanud, aga nüüd kavatses ta selle asja jutti ajada. Lähim baar nägi välja nagu viimane urgas, aga kärakavõtmiseks käis kah. „Anna viskit – ja jätta pudel letile!” Ta tõmbas kaks klaasi rindu ja keeras aeglaselt ümber, et baariseltskonda uurida, seda kirjut kosmoserändurite karja: lendureid ja muidu rändajaid.

Üks meestest vastas ta pilgule. Ta oli zelluviaan: kaks ja pool meetrit pikk, valge ja üleni musklis. Liiga suur selle baari jaoks ja liiga palju joonud, valmis tegema oma elu suurimat apsakat. Tooli kõrvale lükates, loivas ta Miranda Zupi suunas. „Hei, tibi, kuidas oleks ühe musiga üksildasele kosmoserändurile!” Miranda vaatas talle otse silma sisse, aga mees ei märganud mürgist sädet ta pilgus. Ta sirutas käe räpakalt välja ja haaras Mirandal õlast. Hetkega surus Miranda kaks parema käe sõrme rändurile silmi – hoiatuseks. Mees tõmbus tagasi, valugrimass moondas ta näo. Valu muutus vihaks ja vihast sai ohjeldamatu raevuhoog. Mees haaras oma relva järele ...

Kahekümne sekundi pärast lebasid kõik seitse zelluviaani põrandal, kõrid läbi lõigatud. Miranda oli sellega hakkama saanud paljakäsi. Seejärel kulistas ta alla kolmanda klaasi viskit, viskas

tummahambaks jäänud baarmenile mündid ja suundus ukse poole. Nüüd oli vaja ennast välja magada. Homme saab ta täpsed instruktsioonid uue missiooni jaoks. See tekitas äreva kõditunde, vägagi mõnusa, muide.”

* Läbimäng

„Mängime selle stseeni läbi nagu teatris. Kas keegi on näinud „Tähtede sõja” filmi esimest osa? Selles lähevad Luke ja Han Solo baari, mis on täis kõikvõimalikke kosmoseasukaid.”

Anna õpilastele aega arupidamiseks ja ideede jagamiseks.

„Mängime seda stseeni kahtemoodi: „Tähtede sõja” ja vesternistiilis. Sangar, meie versioonis naine, tuleb metslasi pungil baari. Kõige suurem rõõvel otsustab „võõra” paika panna, aga teeb valearvestuse. „Võõras” murrab ta maha ja lahkub segamatult baarist.”

* Ruumi määratlemine

„Kuidas me paigutame siia ruumi baari? Kas meil on ka baarmen?
Kes tulevad baari ehitama? Kas teie aitate?
Kes tahavad olla ettekandjad?
Kus istuvad zelluviaanid? Palju neid on?
Kes tahavad olla zelluviaanid?”

Vali Mirandaks mõni trupiliige, keda tunned ja sellesse rolli sobivat arvad.

„Miranda, kas sa läheksid sinna ja ootaksid natuke aega! Meie kõik mängime ühte segast seltskonda. Kõik tulevad sisse ja valivad endale meelepärase koha. Kes sooviksid bändiliikmeid kehastada?”

Anna grupile mõni minut, et oma koht leida ja rollile mõtlema hakata.

„Hästi. Mängime stseeni nüüd sellest kohast, kus Miranda sisse tuleb – me kasutame prožektoreid. Alustame kohe mängu, kui valgus süttib. Teie loote lärmaka galaktikatevahelise kosmosebaari õhkkonna.”

* Läbimäng

Rühm mängib stseeni läbi.

* Arutelu

„Kuidas stseen läks? Kas midagi oleks pidanud teisiti tegema? Millal peaks Miranda sisse astuma? Millist reaktsiooni peaks ta sisenemine esile kutsuma? Kas kõik võiksid näiteks jäigastuda ja jääda teda vahtima?”

Lase stseen uuesti läbi mängida.

„Kuidas nüüd õnnestus? Te ei jätnud oma tegevust pooleli, kui ta sisse astus. Kui Miranda on pikk, ilus ja hirmuäratav, kas ta tulek ei peaks olema suurem sündmus? Proovime uuesti.”

* Läbimäng

„Seekord tuli paremini välja. Nüüd – vaatame, mida tähendab näidendi või filmi stsenaarium/käsikiri jutustusega võrreldes. Mis on lavastuse ja jutustuse vahe?”

Näiteks:

„Anna viskit – ja jäta pudel letile!”

„Miranda kallab kaks klaasi kurku ja keerab aeglaselt ümber, et baar üle vaadata. Zelluviaan jõllitab talle vastu. Ta on purjus. Ta lükkab tooli pikali ja loivab Miranda juurde. „Hei, tibi, kuidas oleks ühe musiga üksildasele kosmosehulkurile?” Miranda ei lase meest silmist. Mees tõlgendab pilku valesti. Ta haarab Mirandast kinni. Miranda surub sõrmed mehe silmadesse. Mees tõmbub ärritunult tagasi. Mehe sõbrad tõusevad, et talle appi rutata. Mees läheb relva haarama. Baarimees kükitab leti taha. Kõik ronivad laudade alla. Tuled kustuvad. Pimeduses kostab zelluviaanide hääli, justkui jagataks neile hoope ja loobitaks neid vastu seinu või põrandale. Valgus tuleb tagasi. Zelluviaanid lebavad surnult maas – ühe elutu käsi pigistab kõri, justkui oleks see läbi lõigatud. Kogu baar on hämmingus. Miranda klopib käed puhtaks (justkui öeldes: „Sellega on asjad nüüd ühel pool.”), teeb oma joogile otsa peale ja lahku.”

Mängige seda stseeni niikaua läbi, kuni grupp on tulemusega rahul. Kasuta ka muusikat, et õhkkonda kütta.

* Arutelu

„Mis juhtub draamas edasi?”

Järgi rühma ettepanekuid või juhi neid Miranda missiooni uurima. Kes annab talle ülesande ja milles see seisneb? (Näiteks: lõpetada vägivald ja otsida üles oma endine elu/mina, tuua tagasi varastatud teemant jne.)

* Foorumteater

„Vaata nüüd stseeni, kus Mirandale antakse missioon. Kes soovib seekord Mirandat mängida? Kes sooviks olla imperaatori rollis? Millised tegelased peaksid selles stseenis veel osalema? Kuidas korraldada ruum? Kus keegi seisab?”

* Jutustamine

„Miranda on just saanud teada oma missiooni ülesande. Nüüd tuleb tal Glentuuria eliitvahtkonnast leida endale meeskond.”

* Kostümeerimine

„Ma palun teid jaguneda nelja- kuni kuueliikmelisteks rühmadeks. Kui ma ütlen „Läks!”, siis võtke endale maalriteip ja hunnik ajalehti. Ülesanne on, et iga rühm valmistab kostüümi ühele neist tegelastest, kelle Miranda välja valib. Te võite kasutada ajalehti, kuidas heaks arvate.

(Kasuta näiteid, „Kuningas Leari” loost leiad paberitehnikate õpetuse (lk 111).)

Kujundage oma tegelaskuju nii huvitavaks, kui oskate. Selliseks, kellel on erilised, üleloomulikud, aga ka kasulikud võimed. Üks teist olgu mannekeen. Tema on tegelaskujuna paigal, teised tutvustavad teda, kuidas heaks arvavad. Meie peame saama neist tegelaskujudest võimalikult palju teada: nimi, eluaastad, võimed jne.”

„Läks!”

Esitlege karaktereid, kasutage ka sobivat muusikat, et anda grupile aega kostüümis liikumist jälgida ning selle üle arutleda.

* Võimalikud arengud

Edasi arendage lugu osalejate valitud suunas.
Näiteks:

➤ foorumteater „Miranda teekond iseendani”,

➤ Miranda kinnivõtmine missiooni käigus ja sellele järgnev ülekuulamine.

* „Miranda Zupp” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Jutusta lugu.	Huvi äratada.	Jutustamine	Jutusta lugu ülipõnevalt , andes kätte huumorivõtme.
2 / Mängige lugu lavastatud stseenina.	Miranda tegelaskuju loomine.	Läbimäng, arutelu, hindamine	Mängige stseeni niikaua, kuni osalejad on sellega rahul.
3 / Rühmaga nõu pidades ehitage näitelava.	Lavapaigutuse selgeks tegemine osalejatele, et nad teaksid sissetuleku kohti ja tegevuspaiku.	Ruumi määratlemine	Võta juhtotsad tegevuse ruumi paigutamisel enda kätte, aga anna osalistele aega ruumiga kohanduda ja harjuda.
4 / Mängige stseeni läbi. Harjutage tegelaskujude liikumist ja ruumi sisenemist. Võimalus kasutada muusika-tausta.	Kogeda õnnestumistunnet, kui lühikese ajaga sünnib lavastseen.	Läbimäng	Lasta grupil läbimängus taju-da, kuhu liigub stseeni fookus ja kuidas stseeni läbimängudes üha enam pingestada.
5 / Küsi rühmalt draamatöölle tagasisidet: mis toimis ja mis mitte ning millele peaks veel tähelepanu pöörama.	Arendada dramaatilise pinge/ draamavormi tajumist.	Analüüs	Proovi ettepanekuid välja meelitada.
6 / Esitage stseen uuesti.	Täiustada draamavormi niikaua, kuni osalejad on lõpptulemusega rahul.	Läbimäng	Peata vajadusel esitus, kui näiteks fookus või pinge vaja-vad korrigeerimist, et stseen korralikult kõlama panna.
7 / Järgmisel hommikul pidi Miranda tegema Glentuuria vahtkonnas valiku. Tehke 4–6-liik-melistes rühmades kostüümid kosmosevalvuritele. Neil olgu sellised võimed ja omadused, et Miranda valiks just teie tegelase.	Anda rühmale vastutus loo edasiarendamisel.	Arutelu, foorumteater	Omanikutunde õhutamine. Looge rühmaga stseen, mille käigus Mirandale usaldatakse missioon.
8 / Jutusta üle, kuidas Miranda saab missiooniülesande.	Luu uusi karaktereid, keda Miranda endaga missioonile võtaks.	Kostüümid, esitlused	Varu prügikotte ajaleheprahi kokkukorjamiseks.

NELI SEKTORIT

Sobib kõigile alates algkooli vanemast astmest.

* Eesmärk

Arendada õpilaste läbirääkimisoskusi draamas.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">/ Kaardi valmistamine/ Ruumi määratlemine/ Tseremoonia	<ul style="list-style-type: none">/ Läbirääkimisoskused/ Luua elamisväärtuse keskkond/ Rituaal	<ul style="list-style-type: none">/ Rahvusvahelised suhted/ Kokkulepped/ Võimu kasutamine

* Vahendid

Suured paberid, markerid.

* Jutustamine

Palu rühmal koguneda enda ümber istuma.

„Ma alustan sellest, et loen teile ette lühikese lõigu ühest tulevikuloost.”

„Planeet Maa on ülerahvastatud, siin elab liiga palju inimesi. Nüüd ei jää enam midagi muud üle, kui Maa elanikkonda vähendada. Inimesed tuleb saata hulgakesi välja galaktika teisi planeete asustama. Üks tuttuus asumaa koosneb neljast eraldi sektorist. Planeedil, kuhu see paigutati, puudub hapnikukiht, sellepärast kaeti sektorid suure kupliga, mille keskele paigutati hapnikuaparaat. Aparaaadi juhtimispuul asub Maal ning ühendus planeediga toimub satelliidi vahendusel.”

Jaota osalejad nelja gruppi.

* Väikerühma improvisatsioon, jutustamine

„Mängige oma rühmas läbi lugu, mis sisaldab järgmisi stseene:

- 1 / Maa tulevikus – see võib olla ülerahvastatud, saastatud, võimatu leida tööd või midagi elamisväärtust;*
- 2 / telesaade, mis reklaamib elu uuel kuplialusel planeedil;*
- 3 / arutelu pere või sõprade hulgas, mille kestel otsustate minna elama uuele planeedile;*
- 4 / teekond planeedile.”*

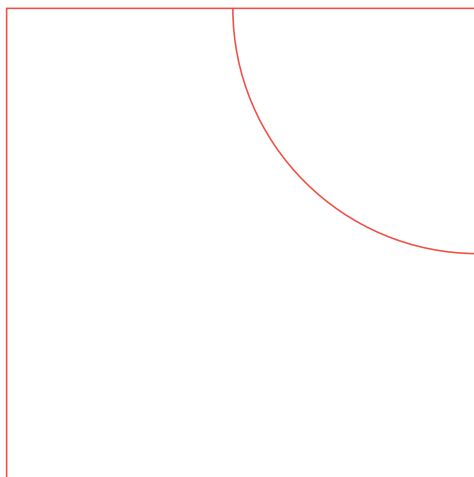
Näidake üksteisele stseene ja arutlege nende üle.

Meeldetuletus – jutusta lugu uuesti.

Selgita, et iga eelpool loodud rühm moodustab nüüd inimgrupi, kes on otsustanud minna uue planeedi ühte sektorisse.

* Kaardi joonistamine

Anna igale rühmale suur paber, mille üks nurk on eraldatud ümarjoonega. See kujutab kõikide sektorite ühist ala, kus asub hapnikutehas. See ala tuleb jätta tühjaks. Vaata all olevat pilti.



Igal grupil on nüüd paberileht, mis kuvab nende sektorit. Kokku panduna moodustavad nad kuplialuse maa.

„Nüüd projekteerige paberile oma sektor. Planeerimisel võtke arvesse geograafiat, hoonestust, vaba aega, energiatarbimist, transporti, toidu- ja veevarusid ning jäätmekäitlust jne. Kujundage oma sektorist selline paik, kus tahaksite elada. Teile antakse võimalus luua täiuslik maailm.”

Kui rühmad on valmis, palu neil üksteisele oma kaarte esitleda ja maailmu seletada. Ürita panna kõik rühma liikmed suuliselt selgitama. Lõpus pane neli sektorit nurkapidi kokku, et moodustada kuplialune maailm. Nõndaviisi rõhutad iga sektori eripära, aga ka nende kuuluvust ühte maailma.

* Telereklaam

„Kujutage ette, et te olete oma sektori üles ehitanud ja asustanud. Paraku vajate te veel maalasi, et oma sektorit täiustada. Kavandage kolmekümnesekundiline reklaamklipp, mis veenaks inimesi teie sektorisse kolima.”

Arutlege rühmaga edukate reklaamide üle ja soovita reklaamitehnikaid, mida võiks kasutada: huumor, intervjuu, laul, tants jne. Vaadake reklaame ja arutlege tulemuste üle.

* Improvisatsioon väikerühmades

„Kujutage ette, et te olete juba mõnda aega sellel planeedil elanud. Esitage oma rühmaga improvisatsioon, kuidas teie sektori igapäevaelu välja näeb. Veel ei juutu midagi märkimisväärselt, praegu saame ainult näha, kuidas argielu on korraldatud ja kuidas elanike päev kulgeb. Soovi korral põimige mängu stseen, kust on näha, kuidas teie sektoris otsuseid vastu võetakse.”

* Tseremoonia, rituaal

„Kujutage ette, et te elate juba aastaid selles sektoris. Olge nii kenad, looge ning esitage tseremoonia riitusele, mis on osa teie uue ühiskonna korraldusest. Traditsioonilised riitused on laulatused, matused, tähtpäevad, riigipühad jne.

Pidage meeles, et teil on täiesti uus ühiskond, teie valitud rituaal võib olla hoopis teistsugune kui meil tänapäeval tavaks.”

Võib-olla oleks vajalik arutleda, milliseid draamatehnikaid võib rituaalide loomisel kasutada, näiteks muusikat, liikumist, kõnet, häälekaja, kõnekoori jne. Esitage üksteisele loodud rituaalid ja arutlege nende olemuse üle. Otsige sarnasusi ja lahknevusi sektorite rituaalide vahel.

* Ruumi määratlemine

„Määrame nüüd selles ruumis igale sektorile oma ala. Jätame keskele ruumi hapnikuaparaadi jaoks. See olgu ühtlasi ka koht, kus me saame kokku, kui tuleb arutada kogu kuplialust maailma puudutavaid küsimusi.”

* Terve rühm rollis

„Nüüd jätkame kollektiivses rollis. Laske lool edasi kulgeda ja elage oma igapäevast elu. Mina mängin Maa esindajat. Kui ma teie mängu sisenen, siis reageerige, kuidas õigeks peate. Palun võtke algasend – liikumatu pilt, ja olge valmis alustama. Kui ma plaksutan käsi, läheb lahti.”

Loe kümneni ja osalejad võtavad samal ajal algasendi. Plaksuta käsi. Algab esitus.

* Rollis-õpetaja

Astu Maa esindaja rollis ringi keskele. Mine järgemööda igasse sektorisse, käi sektorialadel ringi ja mängi, et teostad planeedi pinnase geoloogilist uurimist. Kui oled nõnda teinud, kutsu kõikide sektorite esindajad ringi keskele koosolekule.

* Koosolek, terve rühm rollis

Kohtu sektorite esindajatega. Ülejäänud grupp vaatab pealt. Sul tuleb neile selgeks teha järgmist:

„Tere kõigile! Tänan, et olete siia kogunenud. Minu nimi on mr Williams, ma olen planeedi Maa keskuse ressursiosakonna juhataja. Teil, nagu näha, läheb siin hästi? Nagu te juba teate, planeet Maa on ikka veel ülerahvastatud, aga asjad arenevad tasapisi. Meie peamine mure on, kuidas vabaneda 20. ja 21. sajandi tuumajäätmetest. Maale ei saa enam mingeid jäätmeid paigutada. Galaktikatevaheline seadus keelab neid kosmosesse paisata. See tähendab, et me peame toimetama need oma satelliitplaneetidele. Teie kupli alla paigutatakse viiskümmend barrelit jäätmeid. Need maetakse sügavale pinnasesse. Loomulikult ei saa neid sektori keskele matta, sest seal toodetakse teile hapnikku, seega tuleb need matta ühte neljast sektorist. Käsk tuleb täita tingimusteta – tuletan meelde, et Maal on kontroll teie hapnikutootmise üle! Me oleme kindlaks teinud, et kõigi nelja sektori all olev pinnas sobib jäätmete matmiseks. Selleks ei sobi aga kupli alt väljaulatuv planeedipind, sest tagajärjed pole teada. Teie peate jõudma otsusele, millisesse sektorisse jäätmed maetakse. Et kogu operatsioon on väga kulukas, ei saa matmisala jagada ka nelja sektori vahel. Ühe augu kaevamine on juba isegi väga kallis. Mina tulen nädala pärast tagasi, et kuulata teie otsuse üksikasju. Aga praegu on mul veel aega paarile küsimusele vastata.”

Tõenäoliselt tuleb küsimustele vastates sedasama informatsiooni üle korrata.

* Võimalikud arengud

Kogu grupp

Lase mängul kulgeda. See võib areneda ükskõik mis suunas. Õpetajal on võimalus rolli vahetada ja kehastuda mõneks sektoriliikmeks, korraldada salakohtumine teise sektoriga ja teha salakokkulepe: meie ei hääleta teie sektori vastu, kui teie hääletate selle poolt, et seda ei paigutataks meie sektorisse. Kui teie rühmal õnnestub kokku leppida veel kolmanda sektoriga, siis on lahendus käeulatuses. Kui aga olete välja jätnud tugeva liidriga sektori, siis on lahendus raskem tulema. Mängust võib nõnda kujuneda rahvusvaheliste suhete jäljendamine: kohtumised, vandenõud, salaplaanid, kauplemine, lepped, liidud, siis vastuintriigid ja vastasliidud.

* Hindamine

Ükskõik, kuhu draama ka ei suundu, tähtis on analüüsida protsessis kerkivaid küsimusi ja vaidlustemasid. Näiteks: äkki tuleks sektorielanikel seljad kokku panna ja Maale vastu hakata? Kas vastuvõetud otsus oli õiglane? Kas mingil hetkel kuritarvitati võimu? Jne.

✳ „Neli sektorit” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Lähtesituatsiooni loomine	Anda lühidalt kogu informatsioon.	Jutustamine	See on kondikava, mille ümber rühm peab liha looma.
2 / Kirjelda Maa olukorda!	Rõhuda väljasaatmise vältimatusel.	Väikerühma improvisatsioon	Neli mängurühma
3 / Projekteerige oma sektor!	Luu erinevad ühiskonnad.	Kaardi joonistamine, esitus	Sellest saagu tööpoolest unistuste maailm.
4 / Esitage 30 sekundi pikkune telereklaam!	Tugevdada panustamist loodud maailma.	Telereklaam	Nalja võib teha.
5 / Näita, milline on sinu sektori igapäevaelu!	Luu tegevusruum ja rollid.	Väikerühma improvisatsioonid	Rõhuta, et on vaja kujutada ainult argipäeva toiminguid.
6 / Looge tseremoonia siirderiitusele!	Käsitleda uue kogukonna filosoofilise ja vaimse elu nähtusi.	Tseremoonia, rituaal	Viita sellele, kui erinev on iga ühiskond.
7 / Jaga ruum sektoriteks!	Piirid saavad tulevikukonflikti aluseks.	Ruumi määratlemine	Jäta keskele koosoleku ruumi.
8 / Lugu areneb.	Rollimäng muutunud situatsioonis	Terve rühma rollimäng	Palun reageerige, kui ma sisse tulen!
9 / Sisene mängu Maa esindajana.	Tõsta pinget!	Rollis-õpetaja	Tegutse teatava salapäraga, sõbralikult ja naerata.
10 / Tee selgeks nende probleem.	Arendada lugu edasi rühma valitud suunas. Selgitada olukorra dramatikat. Anda vastutus draama arengute üle rühmale.	Koosolek, terve rühm rollis	Ära tee järeleandmisi, jää endale kindlaks. Suuna neid võimalikke otsuseid tegema.

HÄDAMAANDUMINE

Sobib algkooli vanemale astmele ja vanematele õpilastele.

* Eesmärk

Suure ja väikse rühma koostöö arendamine.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">/ Ühistöö kavandamine rühmiti ja sündmuste läbimängimine mitmel viisil/ Luua, arendada ja mängida erinevaid rolle/ Kasutada kujuteldava ruumi võimalusi	<ul style="list-style-type: none">/ Koosotsustamine/ Probleemilahendamine/ Toimetulek	<ul style="list-style-type: none">/ Demokraatia/ Vägivald/ Miimika

* Vahendid

Paberit, viltpliiatseid, kriite, keep/kattevari, savi või plastiliini, CD-mängija, et esitada lahingumuusikat, näiteks Led Zeppelini „Achilles Last Stand”.

* Jutustamine

„Heida pikali põrandale ja sule silmad. Kannad koos, käed kõrval. Pööra oma pead küljelt küljele, kuni leiad puhkeasendi. On laupäevahommik ja sa jood oma hommikuteed. Äkki kuuled, kuidas postkasti kaas avatakse ja sinna potsatab midagi. Sa lähed tood posti ära ja leiad endale adresseeritud ümbriku. Avad selle ega usu oma silmi. Sa võitsid loteriiga tasuta kahenädalase puhkusereisi Kariibi mere saartele. Nädal enne ärasõitu möödub kui unes. Poeskäigud, uued riided, passitoimingud, päikesekreemid, uus reisirõõm. Enne kui sa jõuad taibata, on ärasõidupäev käes. Registreerid lennujaamas oma pagasi ning lähed passi- ja turvakontrollist läbi ootesaali. Tassitais tasuta kohvi ja juba tõused sa mööda astmeid lennukisse. Sa saad koha akna alla, suitsetamine on muidugi keelatud. „Kinnitage turvavööd!” kostab valjuhääldist, mootorid käivituvad, lennuk rebib end maast lahti ja sööstab sinuga õhku. Ülevallalt paistab kõik nagu mänguasjamaailmas: miniatuursed linnad, põllud, loomad ja autod. Kui kõrgus on 10 000 meetrit, võib turvavöö lahti lasta. Lased end istmel mõnusalt lõdvaks. Tuuakse süüa ja sa saad plastikkarbis pisikese lennukieine. Nüüd on sul kõht täis, oled täienisti maha rahunenud ja sa uinud sedamaid.

Paari tunni pärast äratakse sind äkitselt üles, sest lennuk on vajunud kaldu. On selline tunne, justkui pillutataks sind igas suunas ühelt küljelt teisele. Üle salongi kaigub valjuhäälditest piloodi hääl: „Austatud reisijad, me oleme sattunud äikesepilve, palun kinnitage oma turvavööd! Me üritame tõusta pilve kohale.” Välgunooled säravad igal pool su ümber. Äkki näed tohutut valgusesähhvatust. Heidad pilgu aknast välja ja näed, et lennuk sai pihta. Siit ja sealt on näha, kuidas leegid lõõvad lõk-kele. Lennuk hakkab pea ees hirmsa kiirusega alla langema. On selge, et lennuk kukub alla. Viimane asi, mida sa kuuled, on piloodi hääl: „Austatud reisijad, valmistugem hädamaandumiseks!”

„Nii, kui ma nüüd käsi plaksutan, siis hakake tasapisi üles ärkama.

*Te olete uhutud asustamata saare randa. Olete ellu jäänud.
Kui ma teen käteplaksu – algab tegevus!”*

* **Terve rühm rollis (ühena pääsenutest rollis-õpetaja)**

Lase draamalool omapäi areneda. Võib-olla tuleb sul mäng mõne aja pärast peatada, et olukorda täpsustada.

„Kus te sööte? Kus te magate? Kuidas saate sooja? Kas me ei peaks peavarju meisterdama?”

Sa võid need küsimused ka rollis olles esitada. Hoia oma rollistaatust võimalikult madalana.

* **Ruumi määratlemine**

Palu rollis olles, et rühm valmistaks peavarju, valmistaks tuleaseme jne.
Mäng võib kesta niikaua, kui vajalikuks pead.

* **Väikerühma improvisatsioon**

„Nüüd palun teil uurida väikerühma improvisatsioonide/etüüdidena saart, kuhu olete sattunud.”

Vaadake improvisatsioone/etüüde ja arutlege.

* **Kaardi valmistamine**

Pärast esinemisi kutsu kõik enda juurde ja joonista suurele paberile saare kontuur.
Kõik rühmad kordavad üle, mida nad avastasid ja kõik see tuleb kaardile joonistada.
Nopi välja ideid, mis annaksid materjali tulevaseks draamaks, nagu näiteks koopad, ületamatud jõed, mahajäetud kaevandused, muistised jne.

* **Terve rühm rollis**

Lase draamal edasi kulgeda ja vaata, kuhu rühm sellega jõuab.
Allpool anname mõned soovitusel, mida võiksid draamasse põimida.

* **Rollis-õpetaja**

Kasuta kostüümi, suur must keep võiks sobida. Leia sobiv moment ja astu sisse:

„Kes teie niisugused olete? Mida te siin minu saarel teete? Mis teil plaanis on?”

Järgneb draama keskne osa, põhijoontes võib seda ette kujutada nii:

*„Mina olen kõikvõimas Kaliber, muistse maailma võlur, selle saare valitseja igavesest ajast igavesti.
Teie olete hetkel suures ohus, sest kolme päeva pärast ilmub saarele koletis ja siis saate te ilmselt
hukka minu ja tema vahelises võitluses. Mõned aastad tagasi, kui ma olin üksiolekust surmani tüdi-
nenud, meisterdasin endale kaaslase. Ta oli hea ja ustav, meist said tõelised sõbrad.*

*Ajapikku muutus ta aga järjest rahutumaks ja hakkas mind mu võimete pärast üha enam kades-
tama. Ta muutus nii õelaks, et ühel päeval murdis ta salaja mu kambrisse ja varastas sealt mu loit-
suraamatu. Ta õppis loitsud selgeks ja muutis end koletiseks. Siis proovis ta ka minust võlujõul jagu
saada, aga kolmanda võitluspäeva lõpuks õnnestus mul ta maha suruda. Tegin nii vägeva loitsu,
et võlusin ta maa alla lõksu. Ent ometi iga kümne aasta järel kaob loitsu võlujõud ja koletis pääseb
vabaks. Siis tuleb mul temaga uuesti võidelda. Kolme päeva pärast saab kümme aastat täis ja
ta ilmub uuesti välja.”*

* **Olukorra selitamine**

Küsi rühmalt, rolliväliselt, kas neil on küsimusi.

* Kavandid

Joonistage nelja- kuni kuueliikmelistes rühmades pildid sellest, kuidas te koletist ette kujutate. Rühmatöödest valige välja üks, mis jääb kujutama koletist kogu rühma jaoks.

* Rollis-õpetaja

*„Et te pääseksite enne võitlust saarelt minema, annan teile kingituse.
Võtke need kolm ilmapuu Yggdrasili vaha tükikest. Kes kannavad nende eest hoolt?“*

Anna pantomiimiliselt kolm tükki savi või plastiliini kolmele rühmaliikmele.

„Yggdrasil võib teie käes muutuda milleks iganes. Seda peab ainult soovi kujuliseks voolima ja ütlema kolm korda järjest „Yggdrasil“ ning te saate, mida vajate. Siiski, kõik grupid peavad selle sooviga nõus olema ja kõik peavad kolm korda ühekorraga ütlema: „Yggdrasil“. Minul tuleb nüüd minna lahinguks valmistuma. Head teed, õnn kaasa ja valige hoolega, mida teil vaja on!“

* Terve grupp rollis, kavandamine

Arutelu, kuidas ilmapuu vaha kasutada. Sul on ilmselt tarvis sekkuda ja survestada, et nad kokkuleppele jõuaksid. Tavaliselt kasutatakse esimest vahatükki, et teha transpordivahend saarelt lahkumiseks. Sobiv meetod on ka kavandamine väikerühmades ja siis parima idee valimine.

„Nüüd minge pardale ja lahkuge saarelt!“

* Jutustamine

„Samal ajal, kui meie laev saarest kaugenes, kostis kohutav hää! maapõu rebenes pooleks ja sügavusest ronis välja koletis. Taamal ilmus välja Kaliber, kes seisis vankumatult koletisega silmitsi.“

* Tants

„Ma palun teil jaguneda kahte gruppi. Kuulake seda muusikat!“

Mängi ette mingit võitlust väljendavat muusikat.

„Teie ülesanne on nüüd luua Kaliberi ja koletise võitlust väljendav tants.“

* Võimalikud arengud

Terve rühm rollis

- Kui kogu rühm saarelt põgeneb, tuleb teil ka koos välja mõelda, kuhu minnakse?
- Mida ilmapuu vahaga veel tehti?

* „Hädamaandumine” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Jutusta lugu, kuidas kõik satuvad üksikule saarele.	Kiire ja tõhus viis rollide ja olukorra esitlemiseks	Jutustamine	Kasuta häälelisi võimalusi, et teha lugu võimalikult põnevaks.
2 / Alusta tegevust ärkamisest saarel.	Rühm hakkab uurima rolle ja olukorda.	Terve rühm ja õpetaja rollis, ruumi määratlemine	Pea meeles, et rühmategevust võib vajadusel peatada ja olukorda selgitada.
3 / Uuritakse saart.	Määratleda koht/saar ja tekita draama omanikutunne.	Väikerühma improvisatsioon	Aita ise ringi liikudes ja rääkides saarest kujutluspilti luua.
4 / Joonistatakse maa-alad, kus ringi liiguti.	Konkretiseerida kujutluspilte.	Kaart	Katsu leida häid võimalusi edaspidistele draamategevustele.
5 / Lase lool kulgeda ja areneda.	Võimalus mängu haarata kõike, mis siamaani on loodud.	Terve rühm rollis	Ole valmis rakendama rühma ideid.
6 / Võlur Kaliber saabus.	Panna rühm proovile.	Rollis-õpetaja ja olukorra selgitamine	Kostüüm on oluline.
7 / Joonistatakse koletise pilt.	Jõuda ühise nägemuseni.	Kavandamine	Survesta vajadust oma kava hästi esitleda.
8 / Anna rühmale ilmapuu vaha tükid.	Anda vahend, mille kaudu tuleb üksmeelele jõuda.	Terve rühm rollis, kavandamine	Kõik peavad üksmeelselt nõus olema. Igal osalejal on vetoõigus.
9 / Kuidas vaha kasutada? Leidke transpordivahend!	Aidata ausalt kokkulepitud ja ühise otsuseni jõuda.	Terve rühm rollides, kavandamine	Iga osaleja peab millegagi välja tulema. Rõhuta veel, et kavand tuleb esitada võimalikult hästi.
10 / Koletis ilmub välja.	Viia lugu edasi.	Jutustamine	Grupp on ainult pealtvaataja, ei sekku.
11 / Luua vastasseis liikumise abil uuesti.	Esitada vastasseisu vägivaltatult.	Tants	Pooled rühmas esitavad koletist, pooled Kaliberi.
12 / Mis edasi saab?	Tunda rolliloomise mõnu.	Terve rühm rollides	Lõpp sõltub rühmast.

KAUNITAR JA KOLETIS

Sobib algkooli vanemale astmele ja vanematele.

* Eesmärk

Uurida tuntud muinasjutu kaudu stereotüüpset mõtlemist ja anda rühmale mitme erineva draamatehnika kogemus.

* Õppeväljundid

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	VÕIMALIKUD ÕPPIMISTEEMAD
<ul style="list-style-type: none">/ Kogeda erinevaid ja ootamatuid lähenemisi, eksperimenteerides improvisatsiooniga./ Demonstreerida arusaamist fookusest ja pingest./ Uurida sümboli ja metafoori kasutamist/käsitlemist./ Rakendada ettevalmistatud etenduses mitut sobivat draamatöövõtet.	<ul style="list-style-type: none">/ Töötada erinevates rühmades./ Väljendada oma ideid publiku ees./ Läbirääkimised	<ul style="list-style-type: none">/ Ootused ja lootused/ Kasvatus ja inimloomus, uskumused, väärtused, hoiakud/ Armastus

* Vahendid

Vahendite hulka kuulub vana pärgamenditükk sõnadega „Võta kõike, mida heaks arvad, aga ära midagi ühes võta”. Kasutada võib küpsetuspaberit, teepakiga värvitult ja talkpuudriga kaetult, et ehtsam välja näeks. Teised vahendid on: üks roos (paberist, ehtne, plastikust), kostüümielemendid, millega tähistada koletist, kaelakee ja käevõru.

* Draamalepe ja ruumi määratlemine

Enne rühma saabumist asetage toolid hobuseraua kujuliselt laia poolkaarde. Rühm istub toolidele. Neil palutakse sisse elada draamalosesse, mis käsitleb hästi teada ja tuntud muinasjuttu. Lugu algab juhendaja räägitult looga, aga lõpeb rühma omaloomingulise lõpuga. Teatud kohtades taaslustatakse mingeid osi muinasloost.

„Kui muinasjutt on räägitud, võite hakata oma lugu looma. Teisisõnu, me mängime ühe loo läbi ja pärast koostööd otsustame, kuidas jätkata. Palun istuge minu ümber põrandale! Kui kõik on oma koha leidnud, siis alustame. Te istute nüüd meie draama sündmuskohal.”

* Jutustamine

„Vihm peksis kõvasti vastu kaupmehe nägu, kui ta täiel galopil läbi öö ratsutas. Sel ööl tundus, et hobuselegi tuttav kodutee sadamast kaupmehe kodukülani ei lõpe iialgi. Kõik ta laevad olid jäljetult merepõhja vajunud ja selle asemel, et uhkelt varandusega koju minna, ratsutas kaupmees paljaste kätega kodu poole. Kõik oli kadunud, ka lootus.

Nõndaviisi koduteel sadulas kõikudes, kujutas kaupmees ette, kuidas ta naine hakkab teda kogu küla ees hurjutama ja pilkama selle naeruväärse kaubareisi pärast. Niikui nii olid kõik naabrid juba nende majja pidutsema kogunenud, mis sellest, et ta oli alles tagasiteel. Kaupmees langes säärasesse

meeleheitesse, et hakkas iseendaga kõvasti rääkima. Ta mõtles oma vanemale tütrele ja sellele, kuidas ta saab näägutada, et ei ostanud talle lubatud pärlikeed, ja keskmisele tütrele, kes vihastab hirmsasti, et peab ilma jääma lubatud rubiinkäevõrust. Siis mõtles ta oma noorimale tütrele – kuidas tema süda murdub isa ebaõnne pärast. Sest noorim tütar ei palunud muud kui ainult isa armastust ja punast roosi selle märgiks. Tuul kandis kaupmehe segased sõnad kaugusse, aga muremõtteid ta oma peast välja ei saanud – neid oli seal rohkem kui kunagi varem.

Äkki tõusis hobune hirnatades tagajalgadele, puhkes vali äikesetorm ja kaupmees leidis end ummisjalu metsasügavikku kihutava hobuse seljast. Ei ühtegi rada, ainult möödavilksatavad puud, kapjade alt lendav pori ja kaljumägi, seljataha jäi üha kaugenev kodutee. Ühtäkki muutus kõik vaikseks. Ta tõmbus sadulas sirgu ja nägi, et hobune oli ta toonud tundmatu lossi ette kivisillutisele. Ümber ringi valitses hiirvaikus, ei tuuleiligi. „On alles lugu! Ma pole kunagi varem seda lossi näinud, kuigi olen sadu kordi seda teed mööda ratsutanud,” mõtles kaupmees.

Ta hüppas hobuse seljast maha ja sidus ratsu kinni. „Hei!” hüüdis ta. „On siin keegi?” Ei mingit vastust. „Halloo!” Vaikus. Ta ronis kivitreppi pidi üles ja avas ettevaatlikult raudneetidega puitukse. Mõlemal pool koridori seisis grotesksete nägudega purskkaevud, millest nõrgus vett. Kui kaupmees tasapisi edasi astus, tundus talle, justkui jälgiks teda sada silma. Ent ümber pöörates nägi ta ainult kivistisi. Kui ta viimaks koridori lõppu jõudis, tundis ta sellist kergendust, et lükkas enda ees oleva ukse hooga lahti.”

✱ Liikumatu pilt, mäng, läbimängimine

Palu osalejatel moodustada kaks rivi, et läbi mängida kaupmehe läbi koridori minekut.

„Hetkel, kui ma sisenen koridori, ei tohi ma näha muud kui ainult kivistunud näoilmeid, aga mul peab olema kogu aeg tunne, et kui ma selja pööran, jälgivad mind sadakond silma. Siit ma astun sisse, ja seal, koridori lõpus, lükkan ma ukse hooga lahti.”

Märgi ära koridori otsad, mille veerde moodustuvad kahest osalejateviirust kiviskulptuurid. Kui tahad õiget tunnet tekitada, võib stseeni mitu korda korrata, aga seda siis mänguvormis.

„Ma nägin, sina liigutasid ... proovime uuesti.”

Võib ka valgust vähemaks keerata ja kaupmehele keebi õlgadele visata, et õhustikku luua ja usaldust kasvatada.

✱ Arutelu, küsitlus

Palu osalejatel istuda varem hoburauakujuliselt asetatud toolidele.

„Kuidas kaupmees end tundis?”

Vastatakse.

✱ Jutustamine, lugu

„... ta lükkas enda ees oleva ukse lahti. See avanes saali, mille lagi oli nii kõrge, et kaupmees polnud kindel, kas sel katust üldse peal oligi. Kaminas lõõmas küll tuli ja laud oli kaetud ning hea ja parema all lookas. „Halloo!” hüüdis kaupmees jälle ja istus lauda lootuses lossi isandat kohata. Ümberringi oli seintele riputatud suuri maale ja gobelääne, soomusrüüd, nikerdused ja loomatopised vaatasid alla tema poole, justkui jälgides iga ta liigutust.”

* Metamorfoos, ruumi määratlemine, väikerühma töö

„Vali endale suures hallis koht. Me teame, et laud on põranda keskel. Otsi koht, kust sa saaksid kaupmeest vaadata. Sa võid olla figuur maalil, keegi soomusrüüs, puunikerudus või loomatopis – sina valid ja sa võid kasutada oma tooli, kui on vaja.”

Anna ülesandeks aega, grupp võib töötada individuaalselt, paariti või kolme- kuni neljaliikmelistes rühmades.

* Ruumi määratlemine, modelleerimine, sümbolised asjad

Palu osalejatel suurde saali istuda. Liigu ühe rühma juurest teise juurde ja palu neil ette näidata oma liikumatu kuju. Ülejäänud grupp las arvab, millega/kellega on tegemist. Kui nad seda ei suuda, siis ütlevad seda tegijad ise. Fookus liigub kiiresti ühelt grupilt teisele.

Enne kui sa siirdud tagasi kaupmehe rolli, kes liigub kujude, maalide jne vahel, aseta tolmuga kaetud vana pärgamenditükk toolile laua otsas. Sellel on sõnad: *„Võta kõike, mida heaks arvad, aga ära midagi ühes võta.”*

* Läbimäng, lugu

Alustage uuesti poolelijäänud kohast: „Ta lükkas enda ees oleva ukse lahti ...”
Lisaks löömi jutustusse need kivid, mida rühm lõi.

Jätka jutustust:

„Laua otsast leidis ta istekoha, mis oleks justkui kaetud külalisele või ühele sööjale. Kaupmees oli üllatunud: keegi ehk kutsus teda siia lõunale? Siis nägi ta hõbedase kaane peal kirja. Tint polnud veel jõudnud kuivada, aga juba kattis paberit paks tolmukord. Ta puhus paberilehele ja tolmukordest moodustus kiri: „Võta kõike, mida heaks arvad, aga ära midagi ühes võta.” Ta luges uuesti: „Võta kõike, mida heaks arvad, aga ära midagi ühes võta.” See oli arusaamatu. Ainult kui ... kui sellega oli mõeldud, et ta võib süüa, palju sisse mahub, soojendada end lõkke paistel, palju kulub, ja varjuda tormiöö eest lossi ning jätta seejärel maja ja selle aarded puutumata. Kaupmees oli nii väsinud ja näljane, et ta leppis selle mõttega. Mõeldud-tehtud, tõstis ta esimest kaant ja „Oh, imet!” – suur pirukas ja „Oh, imet!” – terve liud auravaid kartuleid, tema lemmikroog. Teine kaas ja „Oh, imet!” – võiga ülevalatud porgandid, „Oh, imet!” – soust. Kohe kui ta juua tahtis: „Oh, imet!” – karahvin veini ja „Oh, imet!” – toop vahutavat õlut. Uskuge mind või mitte, aga kaupmees pistis kõik viimase palani nahka. Ta sulges ja avas üksteise järel potikaasi ja liuakatteid, kuni oli nii pungil täis, et ei jõudnud enam isegi kaant kergitada.

Kõht täis, sooja saanud, aga kummaliselt värske, teadis kaupmees, et tal tuleb varsti selle suure saali soojus unustada ning öösse matkata. Kui tal õnnestuks vaid isandat tänada ja talle lubada, et kohe kui önn pöördub, korvab kaupmees selle suure külalislahkuse, mis talle osaks sai. Ta lükkas tooli laua alla ja vaatas lõõmavat kaminatuld. Imelik, see põles samamoodi kui saali tules. Kaupmehe riided olid nüüd kuivad ja ta märkas nüüd kõike seda, mis tal tules ärevuse ja hirmu tõttu kahe silma vahele oli jäi. Suure saali seinakaunistuste all oli kappe, sahtleid ja laudu, mis olid äärest ääreni täis kalliskive ja aardeid kogu maailmast. Üks sahtel oli täis just selliseid kaelakeesid, nagu ta oli lubanud oma vanemale tütrele. Siis terve laekatäis rubiinkäevõrusid, just selliseid oli ta lubanud oma keskmisele tütrele. Aga kaupmees oli aus ja külalislahkuse eest nii tänulik, et ta ei oleks mingil tingimusel tahtnud kuningliku vastuvõtu eest aarete näppamisega maksta. Ta sulges enda järel raske ukse, läks läbi koridori, mille seintel olid kivist kujud, ja tundis taas, kuidas keegi justkui jälgib teda.”

* Sisemõtted, rollis-õpetaja, rollivahetus

Palu osalejatel istuda taas poolkaarde ümber kaupmehe tooli ja seejärel tulla tooli taha tema mõtteid ja tundeid vahendama. Aseta toolile keep, tähistamiseks kaupmeest.

„Kas keegi soovib tulla kaupmehe rolli? Kas te tahate midagi tema kohta rohkem teada saada?”

Kui keegi avaldab soovi, siis pannakse ta „kuuma tooli” kaupmeest mängima. Kui ta saab sellega hästi hakkama, anna talle edasises tegevuses kaupmehe roll üle. Kui ei, siis hoia roll endale ja mängi nii kaupmeest kui jutustajat draama lõpuni.

* **Läbimäng, rollis-õpetaja, foorumteater, samaaegne jutustamine ja tegevus, kostümeerimine**

„Jätkame seda lugu kohast, kui kaupmees jõudis kuuvalgel lossiaeda. Teeme nii, et seal seisis ta hobune ja siin on loss. Kust läheb kodutee? Te peate nüüd kiiresti otsustama ja hoolikalt kuulama. Nüüd saate uue ülesande: selles stseenis ei tohi te sõnagi rääkida, hiljem selgub, miks. Katsuge teie stseeni jälgides leida vihjeid sellele, mis hakkab juhtuma. Räägime sellest, kui stseen on lõppenud. Kaupmees hakkas just sadulasse ronima, kui miski köitis ta pilku. Keset lossiaeda kasvas üksik roos.”

Liigu poolkaare keskele ja siruta käsi roosiga välja (kunstroos või päris). Seda peaks tegema, nagu ilmuks roos eikusagilt, maagiliselt nagu lugu ise.

„Imelik, et ta seda saabudes ei märganud. Ta astus roosi juurde ja ilma endale aru andmata murdis selle, et nooremale tütrele viia.”

Mine vaikselt poolkaare avause poole, pane selga koletise kostüüm või mask ja jätka jutustusega.

„„Kuidas sa ometi julged!” kajas hirmuäratav mõiratus. Kaupmees keeras ümber. Tema ees seisis elukas – pooleldi inimene, pooleldi koletis. See vaatepilt sundis vaest meest hirmust ja jälestusest võpatama. „Jagasin sinuga kõike, mis mul on,” jätkas koletis. „Sina võtad kingi vastu ja krabad endale veel midagi. Kas sa ei lugenud mu sõnumit, kus oli ometigi kirjas, et võta kõike, mida heaks arvad, aga ära midagi ühes võta? Kas ma ei andnud sulle süüa, soojust ja varju? Sina tänad mind selle eest murdes minu roosi. Ta ei õitse enam kunagi! Sa pead mulle midagi vastutasuks andma. Nüüd on minu kord võtta. Homme õhtul olgu minu juures su noorem tütar. Kui ta päikeseloojangu ajaks pole välja ilmunud, sured sa jalamaid ühes oma perega.”

Pilved varjutasid hetkeks kuu ja pimedus võttis maad. Vaevalt jõudis kaupmees end koguda, et midagi öelda, kui ta taipas, et on ihuüksi kuuvalgel. Ta ronis hobuse selga ja ratsutas, nii ruttu kui sai, läbi metsa teele ja sealt tagasi küla poole. Külarahvas oli ootel ja uks oli lahti.”

* **Sisemõtted**

Palu kaupmehe mängijal tulla kujutletavale lävele seisma ja lase teistel tast selja tagant mööduda, väljendades sõnadega, mis kaupmehel meeles mölgub, näiteks: Kuidas koletis teadis, et mul on tütar? jne

Selgita rühmale, et küsimused võivad korduda. Ise võta istet ühena grupist.

Palu kaupmehe rolli kehastajal kirjeldada, kuidas ta ennast tundis pärast seda, mis talle öeldi, ja püüa esile tuua eriti neid punkte, mis rühmale näisid enim korda minevat (looga seotud alltekstide otsimine).

* **Töö väikerühmades, rollis-õpetaja**

Eesmärgiks on grupitöö. Jaga osalejad viiesteks rühmadeks, kelle ülesanne on esitada, mida tegi kaupmees kuuvalguses lossihoovis seismise hetkest kuni kokkulepitud ajani, päikeseloojanguni ehk umbes kuueteistkümne tunni jooksul.

„Te võite endale võtta ükskõik millised rollid: õpetaja, ema, keegi kolmest õest, külalised, aga mitte koletis, sest stseen kestab vaid selle hetkeni, kuni päike laskub silmapiiri taha. Jutustuse järgi ootavad teda kodus tema pere ja külalised, uks on avatud.”

Oma improvisatsioonis peate rakendama vähemalt viit siiani kasutatud töövõtetest või tehnikatest:

- 1 / jutustamine, näiteks alguses jutustatakse lugu;
- 2 / liikumatud pildid, näiteks nagu suure saali kujud;
- 3 / pantomiim, näiteks kaupmees ja koletis;
- 4 / läbimängimine, näiteks kaupmehe minek mööda koridori;
- 5 / sisemõtted nagu näiteks kaupmehe mõtete väljendamine;
- 6 / ruumi määratlemine, näiteks suure saali kuju määramine;
- 7 / „kuum tool“, näiteks panime me kaupmehe sinna, et tast rohkem teada saada;
- 8 / rollivahetus, näiteks õpetaja mängis kaupmeest ja ka koletist;
- 9 / kostümeerimine, näiteks keebi, koletise kostüümi, maski kasutamine;
- 10 / sümboolsed asjad, näiteks pärgamenditükk ja tuhk, paber ja puuder, roos.

Etüüd ei tohi kesta rohkem kui kolm minutit. Töövõtted aitavad teil graafikus püsida.

Kui te mängite ettevalmistatud etüüde kuuvalgest ööst järgmise päeva loojanguni, peate olema valmis improviseerima koletisega kohtumist. Ärge seda ette plaanige! Mina mängin koletist just nii, nagu ma teda hetkel ette kujutan. Teie jääge oma rollidele truuks. Te ei tohi niikuinii minuga midagi ette kokku leppida. See käib ülesande juurde ja ma liigun teie juures ringi ja kuulan teid pealt.”

Anna aega ja lase osalejatel hoolega ette valmistada. Kõnni ringi ja kuula pealt, mõtle, kuidas neid draamas rohkem proovile panna. Võib-olla on vaja selgitada tegevusülesannet.

* Väikerühmade ettevalmistatud improvisatsioonid

Iga rühm esitab ettevalmistatud etüüdid. Lülitu koletisena stseeni lõpus igasse esitusse. Juhenda, andes tagasisidet rühmaetüüdidele/improvisatsioonile ja nende aluseks olevatele töövõtetele.

* Võimalikud arengud

Juhendaja küsib, kuhu suunda rühm sooviks seda lugu veel arendada. Neil palutakse seejuures mõtelda nii sisu kui vormi peale.

* Jutustamine

„Nii juhtus minu versioonis:

Koduuks avanes ja välja tulid kõik kaupmehe tütreid ja külaelanikud. „Näe, vaata, mu pärlikee!”, „Vaadake, minu rubiinvõru!”, „Oh, mu armas mees, ja kogu see varandus, mille sa oled kaasa toonud!” Ja kui kaupmees trepist alla vaatas, nägi ta tõesti, et hobune seisis, aardekoorem seljas, kaupmehel aga oli käes ainult punane roos. „Ma ei mõista,” pomises ta. „Tooge aarded siia!” Tema naine ja külaelanikud kandsid kaupmehe tuppa, aga samal ajal, kui nad talle tänutäheks tantsu lõid ja laulsid, istus kaupmees oma toolil ja vaatas üksikut punast õit oma peos. Kõik tuli talle korraga meelde.

„Stopp!” hüüdis ta. „Pidage! Te ei mõista. Pidage! Peatage muusika!”

„Ta on väsinud,” ütles naine. „Ära kiusa meie külalisi!”

„Selle eest tuleb hirmsat tasu maksta,” hüüdis kaupmees.

Aga keegi ei teinud temast välja. Ainult tema noorim tütar märkas muret isa pilgus ja küsis, kuidas ta saaks aidata.

„Ainult siis, kui ma annan sinu igaveseks ajaks hirmsale koletisele, võime mina ja ema ja me kõik teised ellu jääda.”

„Isa, kas sa tahad mind ära anda?”

„Ma lubasin.”

„Jah, aga kas sa teeksid seda?”

„Ei,” ütles kaupmees.

Vaevalt oli ta „Ei!” üle oma huulte saanud, kui hakkas kostuma karjeid.

„Appi! Mu kaelakee põletab mind!” karjus vanem tütar.

„Appi! Mu käevõru pureb mu kätt!” hüüdis teine tütar.

„Appi!” hüüdsid külalised, „aarded on söövitavad nagu happed, kui neid puudutada!”

*Ja üksik roos hüppas tulle ning tantsis seal, samal ajal kui leekidesse ilmus koletise kuju
„Homme, siis kui päike loojub!” ning kadus siis lõkkesse, mis vaibus ja kustus täiesti.*

*Ning külmas majas, millest külalised olid ummisjalu pagunud, polnud kuulda midagi
peale vaikse tihkumise.*

*Ainult nooremal õel oli veel julgust sõna võtta. „Isa, ma olen valmis päikeseloojangul minema.
Ainus, mis ma sult palun, on see, et sa viid mind kohta, kus ma koletisega kohtun, ja siis lahkud.
Isa, saad sa üldse aru, mis ma sulle räägin?”*

*Kaupmehe silmad valgusid täis pisaraid, kui ta tüdrit silmitses ja noogutas. Samal õhtul enne
päikeseloojangut asusid nad teele ning justkui silmapilgutusega olid nad lossivärvavas ja ronisid
hobuste seljast maha.”*

Suhtering, sisemõtted

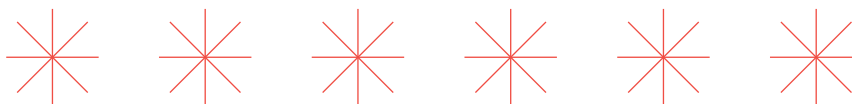
„Proovime nüüd kodustseeni mängida. Te kõik tunnete juba kaupmeest. Kas sina mängiksid, palun, kaupmeest? Ja teie oleksite vanem, keskmine ja noorem tütar? Kaupmees, kas sa oleksid nii kena ja seisaksid meie poolkaare keskele? Kõik teised võtavad endale külaelanike rollid. Minge nüüd kõik üksteise järel kaupmehe ümber ringi seisma, aga leidke endale koht vastavalt suhtumisele temasse, näiteks: minge talle nii lähedale kui võimalik, kui olete temaga ühel nõul, ja nii kaugele kui võimalik, kui ta teile üldse ei meeldi. Hetke pärast küsin ma teie käest ükshaaval, mis te arvate kaupmehest just praegusel momendil, siin meie loos. Kui ma panen teile käe õlale, öelge oma mõtted kõvasti välja.”

Analoogia

Etendused väikerühmiti, mis põhinevad traditsioonilise lõpuga lool või rühma oma versioonidel.

* „Kaunitar ja koletis” samm-sammult

ASTE	PÕHJENDUS	TÖÖVÕTE	RÕHUASETUS
1 / Paiguta toolid hobuseraua ehk poolkaare kujuliselt.	Piiritleb draama jaoks ruumi.	Draamalepe, ruumi piiritlemine	See on „Kaunitari ja koletise” üks versioon. Me kasutame seda kui lähtepunkti, millelt saate luua oma versiooni.
2 / Palu rühmal tulla poolkaarde enda ümber ja jutusta lugu kohani, kus kaupmees jõuab koridori.	Äratada huvi, luua selge situatsioon, keskne roll, perspektiiv ja fookus.	Jutustamine	Rõhu kaupmehe murele ja lootusetule olukorrale.
3 / Grupp muutub groteskseteks kujudeks koridori seintel.	Kasutada mängu pinget, et draamasse sisse minna.	Skulptuurid/liikumatud pildid, mäng, läbimäng	Kaupmees ei tohi näha kedagi liigutamas.
4 / Mis sa arvad, kuidas kaupmees end nüüd tunneb?	Selgitada kaupmehe kimbatus.	Arutelu, küsitlus	Kasvatada sümpaatiat kaupmehe vastu.
5 / Jutusta lugu suurde saali sisenemise kohani.	Võimendada pinget!	Jutustamine	Lõomav tuli kaminas, kuigi maja näib mahajäetud olevat.
6 / Väikerühmad mõtlevad välja suure saali väärisasju. Näidake neid ja arutlege.	Kasutada kujutlusvõimet, et luua koht ja atmosfäär.	Metamorfoos, ruumi määramine, väikerühma töö	Toeta näidetega, näiteks figuurid maalil.
7 / Jutusta lugu, avasta pärgament. Õpilane kaupmehe rollis.	Ootuste äratamine	Ruumi määramine, sümbolised asjad, modelleerimine	Korda pärgamendile kirjutatud lauset, justkui mõtiskledes selle üle.
8 / Jutusta lugu uuesti läbi ja pöimi sisse ka rühma ideed.	Pinget lisada!	Läbimäng, jutustamine	Kaupmehe üllatus ja hämmastus
9 / Minnakse kaupmehe selja taha ja avaldatakse ta mõtteid mina-vormis.	Kaupmehe pinge kasvatamine	Sisemõtted, rollis-õpetaja, rolli üleandmine	Korrata üle olulisemad mõtteid.
10 / Jätka lugu ja selle läbimängimist kohani, kus kaupmees jõuab tagasi kodukülla.	Esitleda keskset dilemma.	Läbimäng, rollis-õpetaja, jutustamine, kostüüm	Isik, kes mängib kaupmeest, reageerib, aga ei kõnele. Jutustamine loob rollile raami.
11 / Minge kaupmehe selja taha ja väljendage tema mõtteid.	Selgitada olukorda, milles kaupmees hetkel on.	Sisemõtted	Kaupmees on tõesti rikkunud külalislahkuse reeglit.
12 / Jagunege viiestesse gruppidesse ja näidake, mida kaupmees tegi kojutõudmise hetkest päikseloojanguni.	Valmistada ette ja harjutada etüüde/improvisatsiooni, mis loovad konteksti järgnevale improviseeritud stseenile.	Väikerühma töö	Umbes 16-tunnine ajavahe tuleb täita ja ette näidata ja kasutada erinevaid tehnikaid, et leida ideedele kohast väljendusvormi. Koletist ei tohi kujutada ja esitlusaega on kolm minutit.
13 / Pane rühm rollis-õpetajana proovile.	Võtta arvesse erinevaid dramaatilisi lahendusi.	Rollis-õpetaja, väikerühma etüüdid/improvisatsioonid	Etüüdide tagasisides tuleb väärtustada kõiki ideid.
14 / Iga rühm kordab oma etüüde uuesti. Õpetaja sekkub mängu etüüdide lõpus koletisena ja lõpplahendused improviseeritakse.	Panna huvituma, tähele panema ning arutama esituste vormi üle.	Rollis-õpetaja paneb rühmad harjutatud etüüdides proovile.	Tegutse rollis taktitundeliselt: nii väljakutseid esitades kui ka etüüdide ja improvisatsioonide arutelu ja nendes tehtud valikute hindamisel.



DRAAMATÖÖ HINDAMINE

Kui öelda „Peeter Pere on draamas tugev”, siis mida õigupoolest silmas peetakse? Kuidas seda Peetrile nõnda seletada, et ta aru saaks, mida ta peab tegema, et draamas suurepäraselt tulemust saada? Hindamise mõte on soodustada üksikisiku oskuste, teadmiste ja arusaamiste arengut. See omakorda paneb mõtlema arengu ja kasvu kontseptsioonide üle üldiselt, nagu ka hindamismehhanismide üle, mis võimaldavad draamatööd hinnata, arvustada, seirata, talletada ja sellest aru anda.

Aga enne, kui lähme selle juurde, kuidas hinnata, mõtleme järele, mida me peame draamatöö hindamises oluliseks. Juhendaja viis draamatööd kavandada ja hinnata räägib sellest, mida ta õpetamises ja õppimises väärtustab.

Hariduse ja draamaga seostuvate isiklike väärtuste selitamine aitab valida lähenemisviisi, mis sobib vastavas kontekstis juhendajale ja rühmale.

Näiteks, järgmistele põhimõtetele võib vastu vaielda, aga meie usume, et:

✓ Inimene tuleb haarata hindamise protsessi, nii et ta sõnastab ja mõtestab ise, mida ta on õppinud.

✓ Protsessdraamas edenemine tähendab inimese loovamaks, kohanduvamaks, paindlikumaks, isikupärasemaks ja tasakaalukamaks muutumist.

✓ Väärt protsessdraama on pigem oluliste küsimuste esitamine kui olemasolevate tõdede ülekordamine. Selles tähenduses väärtustavad draamajuhendajad pigem sõnastuspüüdlusi kui otsivad kinnistunud ja jäiku, olgu siis sõnastatud või sõnastamata seisukohti.

✓ Kõige olulisemat draamas ei saagi üheselt hinnata, küll aga saab seda väärtustada. Näiteks: *communitas*³² – kogukonnatunne, mis sünnib koostegutsemisest kunstivormis; või *metaxis*³³ – võime ühendada

kujutlusmaailma tegeliku maailmaga. Nimetatud protsessid ja neis sisalduv potentsiaal võivad meid ühtaegu rahutuks teha kui lohutada ning sellega ka meie argipäevareaalsust ja tegutsemist mõjutada.

✓ Protsessdraamas on kogemus sageli olulisem kui selle demonstreerimine, kuigi võime reflekteerida omaenda arengu üle on kõige olulisem. Osalemise aktiivsust hinnatakse enam kui õpitud oskusi ja teadmisi.

✓ Teatri- ja draamaoskuste õppimine ei ole vältimatult prioriteetsem isiklikust ja sotsiaalsest arengust.

✓ Usume sotsiaalse rekonstruktivismi³⁴ vaimus haridusse, mis peab nii õpetamist kui ka õpetajaharidust olulisteks teguriteks õiglasema ühiskonna poole liikumisel ning pöörab suurt tähelepanu sellele, et õpetajaid valmistataks ette mõtlema kriitiliselt ühiskonnakorralduse üle.

✓ Ükski draamametoodika ei kindlusta kvaliteetõpet³⁵.

✓ Ettekirjutatud ja sisutihe draama ainekava võib olla pärssiv. Näiteks nõuda, et 11. eluaastaks peavad õpilased teadma ja tundma põhilisi draamavorme (komöödia, tragöödia, farss) ja mitmesuguseid Euroopa ning mitte-Euroopa teatristiile ning olema võimelised neid esitustes ära tundma.

✓ Et jõuda soovitud õppeväljunditeni, tegutseb hea draamajuhendaja intuiitiivselt – järgib pigem õppimise käigus saadud impulsse kui mehaaniliselt tunnikava. See eeldab formaalsele ja mitteformaalsele refleksioonile tuginevat tegutsemist üksikõpilaste isikliku arengu nimel.

✓ Diferentseerimine draamas on protsess, mis nõuab draamajuhendaja reageerimist erinevatele tulemustele, milleni jõutakse kõigile antud ühe ja sama ülesande kaudu. Arvestamine ressursierinevustega

ja töö konkreetsete ilmingutega on üks draamatööle iseloomulikke jooni.

✓ Hindamine peab keskenduma sellele, milleks inimene võimeline on, mitte sellele, milleks ta võimeline pole, ning see peaks olema kirjas ka hindamiskriteeriumites.

✓ Iga seire-, hindamis-, järelevalve-, jäädvustus- ja aruandlusmeetod peab pigem olema kantud soovist juhendajat ja rühma motiveerida, mitte vajadusest aru anda – see võib kiirelt energiast tühjaks imeda.

✓ Väärt draamajuhendajad analüüsivad oma praktikat samamoodi kui osalejate arengut – individuaalselt ja gruppis. See kuulub iseenesestmõistetavalt nende tööviisi juurde.

✓ Hindamine peab olema ainekava teener, mitte isand.³⁶



Miks on hindamine draamaõppes nii vaieldav küsimus?

Draamatöö hindamisse puutuvad küsimused on viimaste aastate jooksul külvanud praktikute ridades palju segadust ja toitnud kirglikku debatti³⁸. Miks see küsimus niivõrd kirgi kütab? Eelkõige sellepärast, et kõik hindamis- ja analüüsimeetodid toetuvad teatud kokkulepitud kriteeriumitele, mis põhinevad teadvustatud või teadvustamata väärtustele. Mistahes ühe väärtussüsteemi rakendamine võtab täieõiguslikuse töölt, mis lähtub hoopis teistest kriteeriumitest ning neis avalduvatest väärtustest. Nagu juba selgitasime, vaidluste põhjus ei ole mitte üksnes selles, „kuidas” draamatöös hinnatakse, vaid küsimus on olemuslik – „mida” hinnata.

Iga katse luua draamaõppe hindamis- ja analüüsi-skeeme paljastab aines peituvad paradoksid.

„Teater ja draama on paradoksaalsed – et vabastada, peavad nad vangistama. Nad õpetavad, juhatahes aeda viivale teerajale.”³⁹

Selleks et „vangistada” noorte ja täiskasvanute huvi, entusiasmi ja pühendumust, peab draamajuhendaja olema võimeline rakendama nii laia valikut lähene-misviise ja metoodikaid kui võimalik. Rühma aren-

Nendest väärtussedastustest võib ehk välja lugeda, miks me kavandame oma tööd nõnda, nagu me seda teeme. Draamalugude eesmärgid ja õppe-väljundid on määratletud, aga mitte kindlate, vaid võimalikena. Draamalugude ülesehitus ja arendu-sed võimaldavad arendada ka draamaoskusi (kuidas luua karakterit näitemängus) või hankida teatri-teadmisi (eri stiilidest nagu *agitprop* jne), samuti edendada sotsiaalset võimekust (nt võime teiste ideid toetada). Üksiti viivad draamalood taolistele õppimisteemadele, mille tähendus ulatub draama-klassist ja stuudioruumist kaugele välja (nt õiglus, kaotused, sõprus). Püüame pakkuda väljenduslikke õppeväljundeid, millega on täpsustatud osalejatele antud ülesanded, mitte teatud äraõpitavad oskused ja teadmised.³⁷ Need annavad draamajuhendajale ja kõigile rühmaliikmetele võrdselt, olenemata võime-kusest, võimaluse uurida, mida keegi peab oluliseks õppida. Täpse lõpptulemuse ennustamine või ette määramine võib draamas nagu ka mistahes kunsti-alal õppimise muuta piiratuks kui mitte võimatuks.

gus toimib see küllalt kaua. Juhendaja tööülesanne on rühma kannustada, proovile panna ja stimulee-rida ning rühma arengu võtmekohtadel loovaid impulsse anda. Siis jõutakse ikkagi teelahkmele. Kuhu suunda siirdub draamajuhendaja nüüd? Allpool on näitena kirjeldatud kolme teerada, kuhu draamajuhendajad viimastel aastatel on oma rühmi kõige sagedamini juhitanud.

Esimesel teerajal on draamatöös vajalikud oskused ja teadmised. Näitena võib tuua oskuse püsida rollis ja arendada seda edasi või oskuse eesmärgipäraselt kontraste⁴⁰ kasutada. Näiteks võib tuua teadmise koorikasutusest kreeka tragöödias ja sellest, kuidas koorivõtet kasutatakse tänapäeva näitekirjanduses ja teatrilavastustes.

Isiklikud ja sotsiaalsed oskused on teisel rajal. Isiklike oskuste seas on usutavus ja paindlikkus. Sotsiaalsete oskuste hulka kuuluvad näiteks rühma-tööks vajaminevad võimed ja oskused, teiste ideede omaksvõtmine, teostamine ja täiendamine isikliku nägemusega.

Kolmas rada juhatab muudele õppimisaladele,

klassi- ja stuudioruumist välja. Seda rada pidi liikudes õpitakse nägema laiemalt mõisteid, näiteks nagu „õiguspärasus”, või mõtestama kogutud fakte, näiteks laste väärkohtlemiste kohta, nagu need on avaldatud NSPCC (riiklik organisatsioon laste väärkohtlemise preventsooniks Inglismaal) uuringuandmetes. Siin kasutatakse terminit draama kui õppemeetod, viimasel ajal ka rakendusdraama.

Tegelikkuses jooksevad kõik kolm teerada kõrvuti või tahes-tahtmata ristuvad omavahel.

Draamaoskuste ja -teadmiste õpetamise ja õppimise hindamiskriteeriumeid on üsna kerge formuleerida. Näiteks Inglismaal on need viie- kuni viieteistaastastele emakeele riiklikus õppekavas kirjas.⁴¹ Samuti on võimalik valida põhikooli vanema astme (GCSE)⁴² ja gümnaasiumi (*Advanced Level*) eksami sooritusviiside vahel ja draamajuhendaja saab oma äranägemise järgi õpilaste võimetele ja teadmistele vastavaid testimisviise kasutada. Probleemid tekivad pigem siis, kui püütakse viie- kuni kaheksateistaastaste õppekavas riiklikult paika panna teatrikunsti teadmiste ja oskuste sisu ning kriteeriumid. Kohe kerkib küsimus, „milliseid” teadmisi ja „millal” tuleb anda. Katseid on selles suunas tehtud, aga eranditult on tulemusiks ettekirjutuste ja sisuga ülekoormatud draama ainekavad. Näiteks:

„9–10-aastane laps peab aru saama, mis on draamatextide põhikomponendid – pinge, konflikt, üllatusmoment, intriigiarendus ja lahendus –, omama selget ettekujutust draama ajaloolistest ja kultuurilistest erinevustest.”⁴³

Tõsiasi, et on võimatu luua riiklikke kriteeriumeid, mille alusel hinnata inimese isiklikku ja sotsiaalset arengut ja draama mõjuvõimu arusaamisele, ei tähenda veel, et neil draamatöö aspektidel poleks tähtsust. Sama probleemi on käsitletud tänases postmodernses etenduskunsti maailmas.

John Freeman tabab naelapea pihta, kui ta ütleb:

„... instruksioonid ja hindamine kuuluvad pigem ajalooliselt väljakujunenud teatrikooli ametioskuste juurde kui tänapäeva kunstipraktikasse peamine erinevus, mis küll aeg-ajalt hägustub, on öieti selles, et teatrikoolid keskenduvad kuidas-küsimusele, akadeemilised institutsioonid eelistavad miks-küsimust. Aga kuidas eristada head ja halba töös, kus aplause esilekutsuvaid oskusi ei nõuta?”⁴⁴

Kui etenduse hindamise lähtekoht on „miks?”, tuleb selle jaoks eraldi kriteeriumid luua. Probleem tekib loomulikult siis, kui üritatakse leida meetodid või meetodikaid, mis õiglaselt hindaksid, millisel tasemel õppija käsitleb etenduse miks-küsimusi, st mõtestab etendust. Isegi kui kriteeriumid oleksid olemas, võivad teised draamajuhendajad samast asutusest või mujalt vastu väita, et see nüüd pole küll kõrghariduses õpitava tase – peab ju üliõpilane teadma ja olema arvestataval määral treenitud kuidas-küsimustes ning lisaks tutvuma eelnevate kuidas-ainest käsitlevate uurimustöödega. Samasugune kriitika tabab ka teatud draamavorme koolis ja tervet laia kogukonnateatri spektrit.

Ka selles, „mida” hinnata, on õpetajatel ja koolidel erinevad arusaamad. Kõigil on oma nägemus draamast ja teatrist ning see on hea märk, et töövormid luuakse kontekstist lähtuvalt. Näiteks võib üks õppeasutus hinnata olulisemaks ja töökölbulikumaks kriteeriumiks isiklikku ja sotsiaalset arengut ning draamaoskusi. Teine asutus aga rõhub teatriteadmistele ja -oskustele ning vastavate vilumuste tekkimisele. Kolmas otsib tasakaalu nende kahe õppimisala vahel.

Mõned draamajuhendajad on astunud välja nn rappaviiva tendentsi vastu, kui nad peavad harkama teatud kindlate teadmiste ja oskuste kõrval hindama haaramatut nagu isiklik ja sotsiaalne ning hingeline ja moraalne areng. Nad väidavad, et ainus, mida tegelikult hinnata saab, on inimese draamavõimekus. Raskused tekivad sellise väite puhul aga siis, kui kool või õpetaja on omaks võtnud progressiivse, lapsekeskse vaate haridusele ning väärtustab ennekõike seda aspekti oma töös. Sellisel juhul on draamatööga taotletavad mõõdetavad oskused ja teadmised küll olulised, kuid teisejärgulised võrreldes haaramatu, ent ometi selgelt tajutava isikliku, sotsiaalse ja üldise arenguga. Teiste sõnadega, draamas on aspekte, mis on otsustava tähtsusega, aga mida on raske hinnata, ja oht neid alahinnata tekib, kui me „omistame mõõdetavusele suuremat tähtsust kui mõõdetavale”.⁴⁵

Alates 1988. aasta haridusuuendusest (*Educational Reform Act*)⁴⁶ on draama Suurbritannias jõuliselt tunginud ülemastmesse⁴⁷. Omamoodi on see üllatav, sest draama ei kuulu riikliku õppekava põhiainetes kilda. Ometi kasvab draama valinud õpilaste arv ja üha enam kaitsakse ainet nende vastu, kes püüavad selle tähtsust tunnijaotuskavades vähendada.⁴⁸

Seda tõenäoliselt mitte omandatud draamaoskuste ja -teadmiste tõttu, vaid just selle mõõdetamatu, ent ometi tajutava ja tunnetatava isikliku, sotsiaalse, kultuurilise, moraalse ja vaimse arengu pärast, mille osaliseks enamik õpilasi draamas saab.⁴⁹

Aine sisu üksi ei määra õpetatava ja õpitu taset. Me usume, et mistahes draamalugu saab õpetada ükskõik millise võimekusega ja eas inimesele. Draamas on kõige olulisem lähenemisviis. Paljudel juhtudel võib anda samasuguseid võtmeülesandeid nii 5. klassi õpilastele, teatrikunsti üliõpilastele kui vangidele, kes pole kunagi varem draamat teinud. Neid tuleb vaid kergelt kohandada vastavalt eale ja võimetele ning lõpptulemused erinevad alati ressursside valiku, metoodika, vastuvõtu kui ka ootuste poolest.

Näiteks draamaloos „Kuningas Lear” meisterdavad



Definitsioonid ja vastutus

Kõigepealt – mille eest draamaõpetaja hindamise käigus vastutab? Tema Majesteedi inspektori järgnev definitsioon aitab selleks konteksti luua.

„Draamaõpetaja vastutab üldise töökava koostamise eest, mis visandab kooli draamaõppe peajooned ... Sinna töökavva on vaja kirjutada eesmärgid, õppeväljundid, õppemeetodid, hindamise ja järelvalve protseduurid ning aruandlussüsteem. Töökava peab soodustama õpilase klassist klassi edenemist, aitama ühelt kooliastmelt teisele siirdumisel ja peegeldama nii õpilaste võimeid kui ka laiemalt kooli ja kogukonna sotsiaalset konteksti.”⁵⁰

„Nõnda luuakse otsene seos töökavade (ka draamalugude) ning hindamise, järelvalve, salvestamise ja aruandluse protseduuride vahel. Definitsioonis kriipsutatakse alla, et hindamine on suhtlemisvahend, mis aitab nii õpetajat kui õpilast oma tööd väärtustada/arvustada/hinnata.”⁵¹

Kõik nimetatud protseduurid tuleb lahti kirjutada selges ja arusaadavas keeles nii õpilastele, õpetajatele, lapsevanematele kui laiemale ühiskonnale, et nad oskaksid selle põhjal tulevikus otsuseid langetada⁵². Kasutades juba kulunud väljendit – hindamisprotsessis peab korraga „vaatama seljataha ja nägema ette”⁵³. Katsume võimalikult täpselt väljendada.

5. klassi õpilased paberkostüüme oma kujutlusvõimele toetudes ja mõtlevad nende juurde loovalt karakterid. Esimese kursuse lavakujunduse eriala üliõpilased teevad sedasama, aga neilt oodatakse hoolikat tekstianalüüsi ja oma tõlgenduse sümboolset ja metafoorset väljendamist tegelaste kostüümide kaudu. Samuti nõutakse neilt kvaliteetset tehnilist ja professionaalset teostust. Kui sama draamalugu kasutatakse aga töös vangidega, siis on oluline luua turvaline kontekst, kus vangid saavad uurida neile parajasti olulisi üksikasju ja probleeme, näiteks käsitleda vajadust tundeid vaos hoida, selleks et ellu jääda.

Enne kui me läheme draama hindamismeetodite juurde, kordame üle, millist vastutust draamaõpetajalt eeldatakse ja ühtlasi oleks hea defineerida mõned võtmemõisted.

Meil on tarvis õppijatele selgeks teha, mida neil teha tuleb, seejärel anda tehtule hinnang. Selle põhjal peavad õppijad sõnastama isiklikud eesmärgid, veendumaks mõlemapoolset, et õppijad on mõistnud, mida neil tuleb järgmisel korral ette võtta oma töö paremaks sooritamiseks.

Õpilase hindamine (Assessment)

Hindamise peamine ülesanne draamaprotsessis on anda informatsiooni õpilaste võimekuse ja saavutuste taseme kohta teatud oskuste, teadmiste ja arusaamiste valdkonnas. Viimaseid ei tule tingimata enne töö algust ritta seada, mõned tõusevad esile töö käigus ja teisi tunnustatakse tagantjärele. Hinnang aitab õpilasel mõista, milles ta on tugev ja mis külgi tuleks veel arendada. Ilma hindamiseta on progress pigem juhuslik.

Hindamisel on kolm põhilist eesmärki ja funktsiooni:

✓ **Diagnoosiv** hindamine analüüsib, milleks õpilane on võimeline ning milliste oskuste ja teadmiste omandamisel läheb vaja abi ja suunamist.

✓ **Kokkuvõttev** hindamine toob lühidalt välja töös saavutatud tulemused.

✓ **Kujundav** hindamine keskendub edusammude esiletoomisele selleks, et kavandada järgmist arengusammu.

Järelevalve (*Evaluation*)

Järelevalve peamine ülesanne on vaadata üle töömeetodid ja ettevalmistuse kvaliteet. Hindamine ja järelevalve on sellegipoolest teineteisega lahutamatult seotud protsessid. Näiteks, kokkulepitud hindamisprotseduurid on hädavajalikud selleks, et teostada järelevalvet vähegi mõistlikult. Kuna õpilase hinne ei ole tema absoluutse võimekuse näitaja, vaid „nende saavutuste näitaja, mis avalduvad talle loodud õppimisvõimaluste raames”⁵⁴, on iga hinnang mingil määral seotud õpetaja ja kooli/institutsiooni järelevalvega. Selles mõttes on õpetamise ja õppimise kvaliteet vastastikku seotud.

Eesmärgid

Eesmärgid väljendavad konkreetse õpetaja/juhendaja kavatsusi, näiteks kas uurida „sõpruse” mõistet või pakuda uuele rühmale turvalist teekonda osalusteatrisesse.

Õppeväljundid

Õppeväljundid viitavad sellele, mille õppimiseks antakse inimesele võimalus. Need jagunevad erinevat tüüpi eesmärkideks⁵⁵, näiteks:

✓ **õpetatavad** (*instructional*) – määratlevad oskusi ja informatsiooni, mis tuleb selgeks saada: näiteks vaalad ja nende eluviisid;

✓ **väljenduslikud** (*expressive*) – ei määratleta konkreetselt, mida õpitakse, vaid kavandatakse ülesanne, millega tuleb tegeleda, või olukord, milles tuleb töötada: näiteks rolli omaksvõtmine ja koos teistega rollis tegutsemine.

Kui draamajuhendaja määratleb õppeväljundid, kavandab ta ühtlasi teatud tegevusi, mis viivad teda seatud eesmärgile. Praktikas juhtub sageli nii, et progress/edasimine kindlustatakse teatud tundide-tsüklile seatud selgete ja lihtsate eesmärkidega ning nende teostamiseks valitud laiema kandepinnaga õppeväljundite kaudu.

Progress ehk edasimine

„Haridusprotsessi eesmärgiks on muuta inimest ja

tema käitumist oskuste lisandamise, teadmiste ning arusaamise avardamise ja tema pädevuste arendamise kaudu.”⁵⁶

Kui sellisest muutusest on tõendeid, siis on edasimine olemas.

„Tegemist on dünaamilise protsessiga, milles inimene pidevalt areneb. Selleks, et hõlbustada õppimist, on tähtis, et õpetaja teaks ja tunneks õpilase saavutusvõimet ja tema arengutaset.”⁵⁷

Diferentseerimine

Draamas õppimine nõuab diferentseerimist, aga kuidas seda kõige paremini ellu viia? Diferentseerimist draamas on õigem käsitleda protsessina kui üksikjuhtumina. Protsessi kuulub erinevate isiklike vajaduste tähele panemine, neid vajadusi arvestav kavandamine ning töö analüüs, kui efektiivsed olid need sammud üksikosalejate arengu seisukohalt. Osalejate õppimine keskendub draamas erinevatele väljunditele. Seda varieeruvust soodustavad omakorda õpetaja reageeringud väljunditele – tema võimuses on osalejaid mitmel moel toetada ning ülesannete erinevaid lahendusviise heaks kiita.

Võtame näiteks „Tüdruk nimega Räpased Riided” draamaloost koha, kus õpetaja kehastab kütti ning suhtleb parajasti väikerühmaga, kes on mägiküla elanike rollides. Rollis-õpetaja kuulab tähelepanelikult (diagnoosivalt), milliseid vastuseid teatud rühmeliikmed tema sekkumistele annavad. Dialoogi käigus võib ta mõnd tegelast osavalt sõnades mõjutada, öeldes näiteks: „Kuhu on küll sinu uhkus ja väarikus kadunud? Ainult loomad on säilitanud oma sisemise väarikuse. Ütle, kui ma eksin!” Samuti saab ta julgustada neid, kel on kergem enast väljendada vastates konkreetsetele küsimustele nagu: „Kas sa oled kunagi teinud midagi sellist, et inimesed sinu pärast uhkust tundsid?” Suutlikkus diagnoosi panna ja sellele otsekohe reageerida on protsessdraama süda.

Eksamid

„Eksamid on kindla struktuuriga hindamisvahendid, mis on loodud kavatsusega testida õpilase teadmisi ja oskusi teatud arengufaasis.”⁵⁸

Eksameid, teste ja kontrolltöid kasutatakse sageli õpilaste saavutuste järjestamiseks võrdleval alusel.

Käsitades selleks loodud erinevaid meetodeid, on kasulik silmas pidada tervikut, kuhu need kuuluvad.

Kaks kõige enam rakendatavat hindamise ja testimise viisi on järgmised:

1 / Normipõhine hindamissüsteem,

milles „reastatakse õpilased paremusjärjekorda eelnevalt kokkulepitud hindamiskaala põhjal. Järjestus väljendab üksikõpilase sooritust võrrelduna teiste sooritustega, mitte soorituse absoluutset väärtust.”⁵⁹

Taolise hindamissüsteemi tulemuseks on normatiivne reastus, mis draamaõppesse ei sobi põhimõtteliselt, sest selles taotletakse kõigi õpilaste hakkama saamist ja eduelamust. Normipõhise hindamise põhjal arvatakse õpilaste enamik keskpäraste hulka ja vähemused automaatselt ebaõnnestujate kilda.

2 / Kriteeriumipõhine hindamissüsteem,

„milles järjestatakse õpilased õpilaste soorituse kvaliteedi järgi, võtmata arvesse kõigi soorituste keskmist. Hindamisel eeldatakse, et õpetajal ja õpilastel on ühtne ja selge arusaam sooritusest, mille poole pürgitakse.”⁶⁰

Kutsepädevust nõudvad õppeprotsessid kasutavad enamjaolt seda meetodit, kuigi draamaõppe filosoofiaga ei sobi seegi hästi kokku, sest draamas muutuvad eesmärgid ja õppeväljundid kogu tööprotsessi vältel. Katse siduda kursust või tundidetsükli täpselt määratud ja jäikade õppeväljunditega, võib pöörduda draamaprotsessi enda ja loovuse vastu. Draamatöö hea tava on pigem järgida impulsse, kui hoida mehaaniliselt kinni etteplaanitust. Kui järgitakse head tava, võiks hindamises esiplaanile tõsta õpilaste suutlikkust jälgida enda ja oma kaaslaste tööpanust. See tähendab muidugi, et õppijatele peavad hindamiskriteeriumid olema selged ja teada ning neil võimaldatakse kaasa rääkida omaenda arengu jälgimisel.



Draamatöö hindamine õppekavas

Suurbritannia⁶¹ viie- kuni kuueteistaastaste õppekavas on draama olemas ja seda leiab mitmete peatükkide alt. Kuut viisi saab selgelt eristada:

- / täieõiguslik iseseisev õppeaine;
- / keskne komponent inglise keele (loe: emakeele – *tõlkija märkus*) riiklikus õppekavas;
- / koos muude kunstiainetega;
- / õppemeetodina muudes ainetes;
- / kultuurilise ja sotsiaalse kogemuse allikana;
- / õpilaste moraalse ja vaimse arengu edendajana (loe: väärtuskasvatus – *tõlkija märkus*).

Suurbritannias kasutatakse algkoolis draamat õppemeetodina mitte ainult inglise keele tunnis, vaid teisteski ainetes. See on seal õppekava loomulik osa. Keskkooli vanemal astmel (15–16-aastased õppijad) võib draama esineda omaette aienena, mitte üksnes osana emakeeleõppest. Vahel õpetatakse draamat loov- ja eneseväljendusainete koostises. Hindamis- meetodeid arendatakse igal pool iseseisvalt ning

need kuuluvad otse loomulikult vastava kooli töökavva ja hindamissüsteemi.

Eelmise sajandi algusest tänapäevani on draamatööl ja selle hindamisel lastud areneda „andkem igaihele võimalus särada” põhimõttel. Draamajuhendajad ei ole juurutanud ühtki ainupädevat hindamismalli ja seda ei leia ka riiklikul tasandil. Siiski on häid näiteid koolides välja arendatud erinevatest mallidest, mis loovad elava dialoogi õpetaja ja õpilase vahel ning tagavad õpilase arengu ja edendamise.



Realistlikud hindamismeetodid

Paljud draamaõpetajad on välja töötanud isikliku eduka hindamismetoodika. Nad teavad, et progressi nimel peavad õpilased ja õpetaja omavahel infot vahetama. Neil peab õnnestuma õpilastele ja kolleegidele oma tegevust vahendada ning kõrvalseisjate jaoks tajutavaks muuta, kuidas koostöö käib. Kirjaliku informatsiooni hankimine ja selle põhjal otsustamine on nendele õpetajatele draamaprotsessi lahutamatu osa. Sellesse koondub teave draamaoskuste ja -teadmiste, sotsiaalsete oskuste, isiklike võimete ning laiemate teemade kohta. Draamatöö „vaim ja stiil” peegeldub säärestes hindamismeetodites.

Ei ole tõenäoline, et draamaõpetaja hindab igas tunnis kõiki õpilasi. Paljud põhikooli vanema astme õpetajad Inglismaal õpetavad kuni neljasadat last nädalas. Kuidas on taolises olukorras võimalik igale õpilasele individuaalset tagasisidet anda? Paraku soodustab just personaalne tagasiside edasiminekut. Et see oleks võimalik ja teostatav, on välja töötatud kasutamiskõlblikud meetodid. On soovitatud hinnata mitmel erineval viisil, jäämata ühele lähenemisele lootma. Teisisõnu, draamaprotsessi eri tahke võib hinnata isemoodi, olenevalt sellest, millise toiminguga on tegemist ja millist informatsiooni vajatakse.

Mõned õpetajad paluvad lastel pidada draama-päevikut, kuhu võib kirjutada, joonistada või muul moel end väljendada. Selle kaudu saab õpetaja aimu,

millised on õpilaste isiklikud arusaamad tööst. Päevikut võib pidada ka draama enda kontekstis, näiteks mõne karakteri elu ja mõtteid üles tähendada. Päevikut saab kasutada lähtekohana õpetaja ja õpilase tagasisideringis.

Õpetajad valivad igas tunnis välja neli kuni viis õpilast ja hindavad neid töö käigus. Lühike tagasiside tunni lõpus aitab õpilastel mõista, kuidas end edasi arendada. Kui ei klass ega õpilased tea ette, keda parajasti hinnatakse, kujuneb sest oma-moodi motiveeriv mäng, kui muidu võiks säärase hindamismeetod põhjustada stressi ja pidurdada edasiminekut. Pikemate töötüklite järel kirjutavad nii õpetaja kui õpilane arenguraporti kas siis päevikusse või arvutifaili.

Järgmises osas on näited kohalike haridusametite ja koolide poolt välja töötatud hindamismeetoditest. Neid pole siia valitud otseseks kopeerimiseks ega toodud kui näiteid kõige parematest praktikatest. Pigem võib neid käsitada kui kasulikke malle, mis on ühe õpetaja ja tema rühma poolt teatud kontekstis läbi proovitud. Kindel on see, et kui nende meetodite abil hinnatakse, siis õpivad õpilased just seda, mida antud hindamissüsteem enim väärtustab. Kui kirjeldused läbi lugeda, on näha, et neis peegelduvad suurel määral teatud kindla asutuse, ametkonna või kooli draamaõppe tavad ja filosoofia. Kõigil hindamismeetoditel on oma tugevused ja nõrkused, mis tuuakse esile iga näitega kaasnevates lühikestes kommentaarides.



Näiteid draama hindamismeetoditest ja aruandlussüsteemidest

1. näide. Draamaõppe tasemetest (lk 141)

Õpilase võimalikud edusammud esitatakse ankeedivormis väidetena. Selles näites on igal hindamiskriteeriumil neli sooritustaset. Seda tüüpi hindamiseks valitakse välja kümme väidet.

Tugevused: Iga juhendaja ja/või õpilane võib valida ükskõik millised väited, mis tema arust sobivad konteksti ja viivad edasi. Vastused võib talletada

digitaalselt ja sortida tagasiside või aruande tarvis välja. Ankeedi lõpuosa annab ruumi arutluseks ja eesmärkide seadmiseks. Vormi saab kiiresti täita.

Nõrkused: Õpilase arengust ei ole võimalik saada kiiret ülevaadet, iga vastust tuleb võrrelda eelnevate lahtritega. Meetodit saaks täiendada, lisades paremale lahtrid või ruumi kommentaarideks ja

informatsiooniks, milline semester/klass või mitmes projekt on käsil.

2. näide. Draamapäevik (lk 143)

Päevik on õpilase käes – selle täitmine on tema ise-seisev ülesanne. Ta peab selle iga kord tundi kaasa võtma. Juhendaja ja õpilane arutavad töö üle teatud ajavahemiku järel, näiteks kord semestris või veerandis. Draamapäevikust saab õpetaja ülevaate õpilase arengust.

Tugevused: Päevikut võib kasutada usalduse suurendamiseks. Näiteks päeviku kirjutamine tegelaskuju rollis juhatab õpilast järgmisesse tööetappi. Päevikusse võib joonistada ja lisada fotosid. Päevik pole ainult aruanne „mis me täna tegime”, vaid pigem arendav dokument, mis võimaldab mõistete ja ideedega töötamist draamatunni väliselt. Draamajuhendaja võib õpilasega lühidalt vestelda, et jälgida päevikusse kantud märkmete, joonistuste, jooniste ja fotode abil draamaprotsessi käigus toimunud arengut.

Nõrkused: Draamapäevikud on mahukad, need nõuavad kõvasti aega, sest juhendaja peab vastama kirjalikult, kui ta tahab, et õpilane tunneks, et tema tööd hinnatakse. Juhendaja ja õpilane peavad mõlemad endale aru andma, et päevikuid kasutatakse kujundavaks ja kokkuvõtvaiks hindamiseks. Aruannetel on kalduvus muutuda kirjeldusteks. Mõned juhendajad pakuvad välja kakskümmend punkti, millest õpilane võib kommenteerimiseks valida korraga viis.

3. näide. Draamaõppe eneseanalüüsi ankeet ja projektiaruanded (lk 144)

Draama eneseanalüüsi ankeedid võivad sisaldada ka projektiaruandeid. Koolide draamaüksused kasutavad mitmesuguseid aruandevorme. Vahel tuleb draamaaruannetel sobitada kooli poolt kindlaksmääratud aruandlusformaati. Teinekord lasub draamaõppe koordineerijal täis vabadus otsustada. Näitena on toodud üheteistaastase õpilase täidetud aruanded kolme projekti vältel (üks igal semestril) ja kogu aasta kohta käiv eneseanalüüsi vorm.

Tugevused: Draamajuhendajalt ei nõua see muud kui allakirjutamist õpilase nägemusele ja arengu-aruandele, kuigi ankeet pakub võimalusi kõikvõimalikeks kommentaarideks. Igas ankeedis on esile toodud draama- ja sotsiaalsed oskused ning iga

projekti puhul korratakse need üle. Õpilane võib ise otsustada, kuidas ta oma seisukohti kirjalikult edastab, ja vastustes jääb veel võimalus läbi rääkimiseks, kuidas progressi tajutakse ja sihte seatakse. Sellisel juhul säilitatakse kõik täidetud vormid draamastuudio kapis ühises kaustas ja õpilasel on sinna vajadusel juurdepääs.

Nõrkused: Õpilase arengut pole võimalik jälgida ilma eelnevate projektide vorme läbi lugemata. Draamakursust kokkuvõtval eneseanalüüsi vormil ei ole ruumi, et juhendaja saaks märkida oma tähelepanekuid „tihti/vahetevahel/mitte kunagi” tulpadesse. Seda saab teha vaid rubriigi all „Muud kommentaarid”. Puuduvad ka otsesed seosed kommentaaride ning iga projekti jaoks nimetatud draama- ja sotsiaalsete oskuste vahel.

4. näide. Draamaõppe tulemusaruanded (lk 149)

Näide sisaldab üht põhikooli vanema astme ja üht põhikooli keskmise astme saavutusaruannet. Vanema astme ankeedis tuleb „linnukesega” märkida, missugusele hindekriteeriumile vastavad õpilase nii õppekava läbivad kui ka draamaspetsiifilised oskused, teadmised ja arusaamised. Keskmises astmes palutakse õpilasel endal kirjalikult kommenteerida oma edusamme teatud õppeväljundite vallas. Aasta jooksul täidab õpilane kolm-neli taolist kindla fookusega õppimisprofili.

Tugevused: Põhikooli keskmise astme aruandevorm julgustab õpetajat ja õpilast arutama õpetatava ning omandatu üle. Vanema astme ankeedil saab õpetaja anda õpilase arengule kokkuvõtva hinnangu, mida õpilane võib omakorda kommenteerida.

Nõrkused: Ankeetide põhjal on näha, et hindamismeetodid ei ole kooliastmeti tasakaalus, sest keskmisel astmel langeb hindamise põhiraskus õpilasele endale, aga vanemal astmel õpetajale. Mõlemad hindamisvormid nõuavad õpetajalt ajamahukat tööd. Vanema astme õpilase panus hindamisse on piiratud, kui just eelnevalt õpilase arvamust ära kuulatud pole.

5. näide. Draamakursuse kaardid (lk 151)

See hindamismeetod põhineb real kursusekaartidel, mis on välja töötatud ühe kooli väljenduskunstide osakonna poolt. Õpilased reflekteerivad terve aasta vältel oma arenguteekonda nende kaartide abil.

Iga „kaardistatud mooduli” ehk kaheksa nädala järel pühendab õpetaja topeltsessiooni selleks, et anda tagasisidet ja analüüsida, mida kaardile kirjutada. Seejärel paneb iga õpilane endale hinde ühest neljani ja sõnastab eelneva arutelu valguses endale tulevikusihi. Allpool on võrdlemiseks toodud kahe mooduli näited.

Tugevused: Selle meetodi rõhk on kujundaval hindamisel, mis väljendub lausetes „See ei ole test” ja „Minu hinne”. Üldoskused on välja toodud ja need jäävad samaks, samal ajal kui erialased protsessid ja tehnikad muutuvad. Nõndaviisi määratletakse selgelt vahe üldpädevuste ja ametialaste protsesside ning tehnikate vahel. Protseduuri regulaarsus aitab õppijatel kujuneda reflekteerivateks tegutsejateks.

Nõrkused: Selline hindamine põhineb täielikult „tundevastusel”, pole ainsatki objektiivset kriteeriumi ja hindamine on seega läbinisti subjektiivne. Ainus juhtnõor on, et „3” tähendab „keskpäras” saavutust. Kui taoline tagaside-sessioon võetakse ette iga kaheksa nädala järel, võib see kujuneda ajaliselt kulukaks ja ka vaimselt raskeks katsumuseks. Üks võimalus koormuse jaotamiseks on tegeleda kursuse jooksul iganädalaselt nelja kuni viie teatud õpilasega ja anda neile kiiret tagasisidet vahetult pärast tundi. Selline meetod annaks osalejale tema edasimineku hetkepildi ning seda saab arvesse võtta lõpliku hinnangu andmisel, ja siis nõuaks see hoopis vähem aega.

6. näide. Draamatöö korraldamise juhend (lk 153)

Väljavõte „Draamatöö korraldamise juhendist” esitleb ühe inglise gümnaasiumi terviklikku lähenemist hindamisele ja järelevalvele. Dokument on suunatud õpilastele ja nende vanematele ning siirdub üldistelt eesmärkidelt draamaspetsiifilistele ülesannetele ja nende kaudu draamaprofilini. Ühel draama vanemõpetajal inglise keele (loe: emakeele – *tõlkija märkus*) osakonnas juhtus nii, nagu tegelikkuses ikka juhtub: ta vahetas kooli ja noppis varasemast kontekstist välja need osad, mis olid osutunud sobivaks ühes olukorras ning kohandas parima sellest teisele olukorrale. See õpetaja tundis ära, et peab hindamismeetodid loimima draamatöö korraldamise juhendisse. Samamoodi võib teha ka kõigi eelpool toodud hindamisnäidete puhul, mida siin raamatus esitleti otsekui väljaspool konteksti. Meie, autorid, lõpetame hindamise peatüki nii, et toome teadlikult viimase näite sellises kontekstis,

nagu seda Suurbritannia koolides tavapäraselt leida võib. Jätame lugeja osaks otsustada selle meetodi tugevuste ja nõrkuste üle.

1. näide. Draamaõppe tasemetest

Nimi: _____ Kuupäev: _____

Semester/projekt: _____

Palun märgi linnukesega lahtrisse, millise taseme (1., 2., 3. ja 4.)
sa enda arvates viimasel semestril või selle projekti jooksul saavutasid.

Õ – Õpilane, DÕ – draamaõpetaja

1. Rollitöö (1, 2, 3, 4, 5)

1.1 Suudab uskuda rolli:

- 1.1.1 Uskumine rolli tekib harva/juhuslikult.
- 1.1.2 Vahel saavutab usu rolli, aga mitte püsivalt.
- 1.1.3 Uskumine rolli on püsiv.
- 1.1.4 Uskumine rolli ja rollis tegutsemine on kõrgetasemeline.

Õ	DÕ

1.2 Suudab sisse elada rollidesse:

- 1.2.1 Ei suuda rolli võtta, teeb seda ainult juhuslikult.
- 1.2.2 Vahetevahel tegutseb rollis, aga mitte püsivalt.
- 1.2.3 Võtab rolle ja tegutseb neis.
- 1.2.4 Võtab rolle, tegutseb neis vabalt ning arendab rolle edasi.

Õ	DÕ

1.3 Suudab rolle sõnaliselt väljendada:

- 1.3.1 Rollikõne sünnib juhuslikult/kogemata.
- 1.3.2 Vahetevahel rollikõne õnnestub, aga mitte alati.
- 1.3.3 Väljendab end rollikõnes vabalt.
- 1.3.4 Väljendab end rollikõnes tõhusalt ja osavalt.

Õ	DÕ

1.4 Suudab (rolli) kehakeeles väljendada:

- 1.4.1 Kehakeel kobav ja juhuslik.
- 1.4.2 Vahetevahel õnnestub rolli kehakeeles väljendada.
- 1.4.3 Rolli väljendamine kehakeeles on sujuv.
- 1.4.4 Rolli väljendamine kehakeeles on tõhus ja osav.

Õ	DÕ

1.5 Suudab suhelda ja dialoogi arendada:

- 1.5.1 Ei suuda rollis suhelda, see juhtub ainult juhuslikult/kogemata.
- 1.5.2 Vahetevahel suhtleb rollis.
- 1.5.3 Suhtleb rollis püsivalt ja suudab dialoogi/kahekõnet pidada.
- 1.5.4 Suhtleb rollis vabalt ja arendab dialoogi/loob kahekõnet tõhusalt ja osavalt.

Õ	DÕ

2. Draamavormide ja -elementide kasutamine (6, 7, 8, 9, 10)

2.1 Oskab kasutada kujuteldavat ruumi/olukorda:

- 2.1.1 Ei suuda kujuteldavas ruumis/olukorras tegutseda, see võib tulla ainult kogemata.
- 2.1.2 Tunnetab kujuteldavat ruumi/olukorda ja vahel tegutseb selles.
- 2.1.3 Oskab tegutseda kujuteldavas olukorras.
- 2.1.4 Tegutseb kujuteldavas olukorras tõhusalt ja osavalt.

Õ	DÕ

2.2 Oskab valida ja leiutada draamavorme:

- 2.2.1 Ei tunne erinevaid draamavorme/ei oska sobivaid draamavorme leida, tegutseb ainult huupi.
- 2.2.2 Tunneb natuke ja vahel oskab valida sobivaid draamavorme.
- 2.2.3 Kasutab alati kohaseid draamavorme.
- 2.2.4 Kasutab draamavorme tõhusalt ja ka leiutab uusi.

Õ	DÕ

2.3 Oskab eristada ja rakendada põhilisi draamaelemente (fookus, pinget, sümbol, metafoor, kontrast jne):

- 2.3.1 Ei suuda draama põhielemente eristada, teeb seda ainult huupi.
- 2.3.2 Eristab mõningal määral draama põhielemente.
- 2.3.3 Rakendab draama põhielemente.
- 2.3.4 Rakendab draama põhielemente tõhusalt ja arendab neid edasi.

Õ	DÕ

2.4 Oskab kasutada teatrivahendeid (asjad, ruum, valgus, heli, materjalid või nukud, maskid, kostüüm jne):

- 2.4.1 Ei oska teatrivahendeid kasutada, kasutab ainult kogemata.
- 2.4.2 Tunneb mõningaid teatrivahendeid ja oskab neid väheke kasutada.
- 2.4.3 Oskab teatrivahendeid kasutada.
- 2.4.4 Oskab teatrivahendeid kasutada tõhusalt ja osavalt.

Õ	DÕ

2.5 Reflekteerimisvõime ja draamatöö mõju ning kvaliteedi analüüsisioskus:

- 2.5.1 Ei suuda draamatöö mõju ja kvaliteeti hinnata, hindab ainult huupi.
- 2.5.2 Suudab mõningal määral draamatöö mõju ja kvaliteeti hinnata.
- 2.5.3 Suudab draamatöö mõju ja kvaliteeti hinnata ja avaldab selle kohta oma arvamust.
- 2.5.4 Arvustab draamatöö mõju ja kvaliteeti nõnda, et see aitab edasist arengut kavandada.

Õ	DÕ

Õpilane: Asjad, mis mul paremini õnnestuvad/Kommentaariid: _____

Minu eesmärgid järgmiseks semestriks/järgmiseks projektiks: _____

Draamajuhendaja kommentaariid: _____

Allkiri:

Õpilane _____ Draamajuhendaja _____ Kuupäev: _____

2. näide. Draamapäevik

Nimi: Heli Rebane Kuupäev: _____

Aruande semester: Sügissemester A

Sellel semestril meeldis mulle eriti pantvangi draama, kus maaomanikul polnud piisavalt raha, et laenu tagasi maksta ja tema pere võeti pantvangi. Ma mängisin tütar. Tulin selle peale, et tulesid vilgutada ja tänu sellele meid lõpus vabastatigi. Jätsin ka teate, mida küll ei leitud üles, aga see on mu päeviku esimesel leheküljel. Sealt on näha, kui hirmul kõik tegelikult olid ja kuidas keegi ei osanud ette arvata, et midagi sellist võiks päise päeva ajal juhtuda.

Minu lemmikmäng on kaardimäng, mida me mängisime. Nautisin selle semestri esimest draamat väga ja ma loodan, et ülejäänud kursus meeldib mulle samapalju.

Eesmärk, mida tahan saavutada (mis on mu järgmine ülesanne):

1. Olla erinevates rollides ja arendada rollikujusid edasi.
2. Mängida rolle julgemalt.

Õpetaja kommentaar:

Heli, mul on väga hea meel, et sulle meeldib see kursus ja ma näen, et sa oled õigel teel. Oled ilmselgelt mõelnud, mida tahad kursuse jooksul õppida. Väga hea!

Õpetaja allkiri: _____ Kuupäev: _____

3. näide. Draamaprojektide aruanded

Nimi: Lavin Travers

Klass: 7 B

Projekti nimi: Projekt "Mustvalge film"

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	RÜHMA SUURUS
<ul style="list-style-type: none">/ Rollimäng/ Liikumatud pildid/ Pantomiim/ Stoppkaadrid/ Koosmäng/ Jutuvestmine	<ul style="list-style-type: none">/ Suhtlemine/ Kokkuleppimine/ Integreerumine rühma/ Kuulamine	4-5

Mis sulle selles projektis kõige rohkem meeldis?

Mina jaoks oli kõige huvitavam ratsutamine stseni alguses.

Mis sulle selles projektis ei meeldinud?

*Selles projektis ei olnudki midagi sellist, mis mulle poleks meeldinud.
Mulle meeldis see projekt tervenisti.*

Kui sul oleks võimalik seda projekti uuesti läbi teha, mida teeksid siis paremini?

Ma üritaksin paremate ideedega välja tulla.

Millega sul tuleks järgmises projektis edasi töötada?

Ma pean edasi arendama oma suhtlemisoskusi.

Õpilane: _____

Õpetaja: _____

Kuupäev: _____

Muud kommentaarid: _____

Nimi: Garin Travers

Klass: 7B

Projekti nimi: 2. projekt "Imeline labürint"

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	RÜHMA SUURUS
<ul style="list-style-type: none">/ Stoppkaadrid/ Kujutluspiltide loomine/ Kaardi valmistamine/ Rollitöö/ Eksperdirüü	<ul style="list-style-type: none">/ Töö uute inimestega/ Kujutluspiltide loomine/ Koostöö suures grupis/ Enesekindlus/ Aus mäng	<ul style="list-style-type: none">/ Väikerühm/ Suur grupp

Mis sulle selles projektis kõige rohkem meeldis?

Ma lemmikkoht selles projektis oli töö ettenäitamine kuningale (õpetaja Crawley), sest mina pidin kõne pidama ja läksin veidi närvi.

Mis sulle selles projektis ei meeldinud?

Kõige vähem meeldis mulle labürinti kavandada, sest selle õige kokkupanek võttis nii kaua aega.

Kui sul oleks võimalik seda projekti uuesti läbi teha, mida teeksid siis paremini?

Ma teeksin kindlasti paremini labürindi esitlemist, sest labürint ise tuli niilelt välja.

Millega sul tuleks järgmises projektis edasi töötada?

Ma arvan, et mul tuleb esitlusoskustega edasi töötada ja koostööd parandada, sest ma kipun kõike enda kaela võtma.

Õpilane: _____

Õpetaja: _____

Kuupäev: _____

Muud kommentaarid: _____

Nimi: Gavin Travers

Klass: 7B

Projekti nimi: 3. projekt "Kosmoseritt"

DRAAMAOSKUSED	SOTSIAALSED OSKUSED	RÜHMA SUURUS
<ul style="list-style-type: none">/ Eksperdirüü/ Stoppkaadrid/ Rollitöö/ Kujutlusreis/ Kindlustunne	<ul style="list-style-type: none">/ Koostöö/ Usaldus/ Fantaasia/ Suhtlemine	<ul style="list-style-type: none">/ Individaaltöö/ Väikerühm/ Suur grupp

Mis sulle selles projektis kõige rohkem meeldis?

Ma lemmikkoht selles projektis oli suur debatt teemal, kas võtta kosmoselanik kaasa või mitte, sest mulle meeldis väitlemine.

Mis sulle selles projektis ei meeldinud?

Mulle ei meeldinud kosmoselaua ehitus, sest minu arust võttis selle ülesehitamine ja mahavõtmine liiga palju aega.

Kui sul oleks võimalik seda projekti uuesti läbi teha, mida teeksid siis paremini?

Ma arvan, et seekord tegin ma väga hästi, aga ma arendaks edasi oma tööde esitlemist.

Millega sul tuleks järgmises projektis edasi töötada?

Ma arvan, et ainus asi, millega ma pean veel vaevalt nägema on esinemine, sest ma võtsin taas rohkem teha, kuigi ma viimati lubasin tiistile rohkem võimalust anda.

Õpilane: _____

Õpetaja: _____

Kuupäev: _____

Muud kommentaarid: _____

Draamaõppe eneseanalüüsi vorm

Nimi: Kevin Travers Klass: 7B Kuupäev: _____

Palun vasta järgmistele küsimustele:

1. Koostöö teistega

	ALATI	MÕNIKORD	MITTE KUNAGI
Kas ma tahan kõigiga koostööd teha?	X		
Kas ma tahan alati samade inimestega koos töötada?		X	
Kas ma aitan teisi inimesi kaasa haarata?		X	
Kas ma suudan jääda eriarvamusele tülli minemata?	X		

Muud kommentaarid: _____

2. Arutelu:

	ALATI	MÕNIKORD	MITTE KUNAGI
Kas ma pakun rühmale välja oma ideid?	X		
Kas ma arendan edasi teiste ideid?		X	
Kas ma suudan kuulata?	X		
Kas ma suudan edasiviivalt ja toetavalt kritiseerida?		X	

Muud kommentaarid: _____

3. Rollitöö:

	ALATI	MÕNIKORD	MITTE KUNAGI
Kas ma olen valmis mängima erinevaid rolle?		X	
Kas ma suudan rollis püsida ja seda edasi arendada?		X	
Kas ma vastan sellele, mida teised inimesed draamas välja pakuvad?	X		
Kas ma suudan tegevusest kõrvale tõmbuda teisi segamata?		X	

Muud kommentaarid: _____

4. Kui ma mõtlen draamatööst:

	ALATI	MÕNIKORD	MITTE KUNAGI
Kas ma oskan märkusi ja nõuandeid vastu võtta?		X	
Kas ma oskan oma nõrkustest rääkida?	X		
Kui ei saa aru või olen segaduses, kas ma pärin õpetajalt siis järele?		X	

Muud kommentaarid: _____

Kui ma mõtlen tagasi sellele õppesessioonile:

Minu kõige olulisem panus rühmatöösse on olnud:

Minu ettepanek tummfilmis kiirabiauto tagauksest välja lennata.

Põhjused, miks ma selle valisin:

1. See sobis meie filmiga kokku.
2. See oli naljakas.
3. Seda oli mõnus mängida.

Ma tahaks oma draamatööd edasi arendada järgnevalt:

Tummfilmis poleks ma tahtinud häält teha, ometi kippusin seda tegema ja kriiskasin ilmaasjata. Minu ei otausta kõike üksi ja mul on häid ideid, aga mul tuleb esinemisega tööd teha.

Millega sul tuleks järgmises projektis edasi töötada?

Ma arvan, et ainus asi, millega ma pean veel vaeva nägema on esinemine, sest ma võtsin taas rohkem teha, kuigi ma viimati lubasin tiistele rohkem võimalust anda.

Õpilane: _____ Õpetaja: _____ Kuupäev: _____

Muud kommentaarid: _____

4. näide. Tulemusaruanded

Põhikooli vanema astme draama

Nimi: _____ Klass: _____ Kuupäev: _____

Õppekava läbivad oskused:

Suhtlemine
Arvutamine
Info hankimine ja viitamine
Probleemi lahendamine
Käeline osavus
Jooniste ja skeemide loomine ja lugemine
Loovus
Organiseerimisvõime

Tase:

A – valdab neid oskusi põhjalikult;
B – rakendab neid oskusi kindlalt;
C – saab hakkama ja rakendab neid oskusi;
D – mõistab, milliseid oskusi nõutakse;
E – omab mõningast kogemust antud vallas.

Aine hindamine

	A	B	C	D	E
1. Pühendub tööle.					
2. Võtab rolle: a) usub oma rolli b) tegutseb kujutletud olukorras.					
3. Kasutab rollile/ülesandele kohast kõnepruuki.					
4. Reageerib draama tulipunktidele.					
5. Rühmas: a) tegutseb koos teistega, b) kuulab teisi, c) jagab ideid, d) kavandab demokraatlikult.					
6. Hindab tööd. Reflekteerib tööd.					
7. Tunneb teatrimõisteid ja teemasid.					

Õpetaja kommentaarid (kui vaja): _____

Õpetaja allkiri: _____

Põhikooli keskmise astme draama

Nimi: _____ Klass: _____ Kuupäev: _____

Kursuse pikkus: _____

Sellel kursusel esimeses osas tegeleme järgmiste ülesannetega:

- 1) sissejuhatavad harjutused,
- 2) rollimäng: individuaaltöö, väikerühmatöö ja grupitöö.

Küsimused, millele sul tuleb kursuse jooksul vastata:

- A. Kui on möödunud teatud arv tunde, tuleb sul oma sooritusi analüüsida: kas sa pingutasid kõvasti, et kõiges kaasa lüüa? Kas sa oleksid võinud rohkem kaasa töötada? Millega peaksid edaspidi rohkem vaeva nägema?
- B. Kirjuta siia mõned laused selle kohta, mida sa saavutasid ja kuidas sa ennast seejuures tundsid. Selleks antakse sulle eraldi aega viimastes tundides. Tuleta meelde, me oleme neil teemadel aeg-ajalt tundide ajal või lõpus rääkinud.

Individuaaltöö/väikerühma töö/suure grupi töö

_____ **rollimängu ajal jälgisin sinu suutlikkust:**

1. Rolli võtta ja sellele pühenduda

Sinu kommentaar: _____

Minu kommentaar: _____

2. Olla kujutletavas olukorras ja tegutseda selle kohaselt

Sinu kommentaar: _____

Minu kommentaar: _____

3. Kasutada rollile kohast kõnepruuki

Sinu kommentaar: _____

Minu kommentaar: _____

5. näide. Draamakursuse kaardid

Ole aus ja otsekohene – see ei ole test

Kirjuta lühidalt:

- a) Mida sa hindad antud moodulis hõlpsaks, mida keeruliseks?
- b) Mis sulle meeldis, mis ei meeldinud ja MIKS?
- c) Kas sa andsid endast parima või oleksid võinud rohkem pingutada, ja MIKS?
- d) Kas juhtus midagi sellist, mis mõjutas sinu edasiarengut?

Mõtiskle nende küsimuste üle ja pane endale hinne.

MOODUL 3: "Linn"		Osavõtt:	Kuupäevad: _____
<i>Protsessid, tehnikad, materjalid ja vahendid, värvide kasutamine, värvi ja ruumi assotsiatsioonid, kalka kasutamine atmosfääri loomisel, rõivaste tekstuur ja nende sobitamine inimestele (nt tahumatu), ruumi kasutamine, värvide ja häälte kasutamine multimeedia-etenduses</i>		<i>Käitumine töö tegemisel; Osalemine/kaasa töötamine; Usaldusväärsus/iseseisvus; Nõuannete/instruktsioonide vastuvõtt; Mõistmise tase; Ideede genereerimine; Ettevalmistuse kvaliteet; Materjali ja vahendite kasutus; Tehnikate ja töövõtete haldamine; Lõpptulemuse kvaliteet; Kodune töö</i>	
Juhendaja kommentaarid:			
Allkiri: _____			
Kuupäev: _____			
Õpilase kommentaarid:			
MINU HINNE:		Allkiri: _____	

MOODUL 3: "Maailm"		Osavõtt:	<i>Kuupäevad:</i> _____
<p><i>Protsessid, tehnikad, materjalid ja vahendid, sõnatute teadete (kehakeele) mõistmine ja tõlgendamine, keeleline areng, suhtlemisoskused (vaidlustamine, arutlemine, veenmine, arvamuste avaldamine ja põhjendamine), mitmekultuuriline teadlikkus, reisiinfo kasutamine ja osalemine rahvatantsu töötoas</i></p> <p>Juhendaja kommentaarid:</p> <p><i>Allkiri:</i> _____</p> <p><i>Kuupäev:</i> _____</p>		<p><i>Käitumine töö tegemisel; Osalemine/kaasa töötamine; Usaldusväärsus/iseseisvus; Nõuannete/instruktsioonide vastuvõtt; Mõistmise tase; Ideede genereerimine; Ettevalmistuse kvaliteet; Materjali ja vahendite kasutus; Tehnikate ja töövõtete haldamine; Lõpptulemuse kvaliteet; Kodune töö</i></p>	
<p>Õpilase kommentaarid:</p> <p>Tulevikusihid:</p> <p>MINU HINNE: _____ <i>Allkiri:</i> _____</p>			

6. näide. Draamatöö korraldamise juhend

Seire, hindamine, saavutuste märkimine, teavitus ja aruandekohustus

Eesmärk

Õppimises on olulised seire, hindamine, saavutuste märkimine, teavitus ja aruandekohustus, mida rakendatakse õpilaste edasimineku huvides tema kannustamiseks ja saavutuste tunnustamiseks. Samuti selleks, et õppijat õppima ajendada ja õpet töhustada. Ühtlasi kogutakse nõnda infot õpilase edasimineku ja edusammude kohta, mida siis teistele õppijatele, töötajaskonnale ja vanematele edastada. Kõik see aitab õppimist ja õpetamist analüüsida ning loob aluse edasise õppe kavandamisele.

Üldised suunised

Hindamise all mõeldakse üldist hindamist, mitte igapäevast hinnangute andmist. Õppekava võimaldab mitmesuguseid õppe- ja arengukogemusi, millest kõik ei ole hinnatavad. „Draamaõppes pürgitakse pigem hindama sisemist kogemust, mitte ainult selle kogemuse väliseid manifestatsioone.”⁶²

Draamatöö jagatakse tavaliselt 3 faasi: **KAVANDAMINE** (*planning*), **TEOSTUS** (*realisation*) ja **HINDAMINE** (*appraising*), st minu enese töö ja teiste loome tagasisidestamine (nagu soovitas projekti „*The Arts in Schools*” kunstinõukogu 1990. aastal). Draama esineb (Suurbritannia – *tõlkija märkus*) riiklikus õppekavas kui emakeele esimese astme lõpphindamise osa, eriti kõne- ja kuulamisoskuste valdkonnas.

Hindamine

- ✓ Draama õppekava on jaotatud osadeks, mis koonduvad kesksete kogemuste ehk moodulite (*core experiences*) ümber ning millel on kindlaksmääratud eesmärgid ja hindamiskriteeriumid.
- ✓ Vastupidiselt jooksvale hinnete andmisele ei teostata lõpphindamist saavutuste taseme põhjal.
- ✓ Hindamine draamas on läbiv protsess ja see väljendub draamatöö käigus erinevalt: kirjalikult, suuliselt, fotojäädvustuse, hääle/pildisalvestuse kaudu ja praktikas – eesmärgil, et õpilased ja õpetaja saavad kogu õppeprotsessi vältel draamat analüüsida.
- ✓ Draamatöö refleksioon toimib kui õppimise ja tähenduste loomise vahend. Õpetajal on selles kujundav roll, aga õpilastele jääb õigus oma arvamusele ja neil peab tekkima draamatöös omanikutunne. Nõnda võtavad õpilased vastutuse oma õppimise eest endi kanda.
- ✓ Vanemate õpilaste puhul tuleb kõne alla ka hindamine väljaspool draamaprotsessi, mis väljendub arutelus teatri- ja draamavormide üle, nende analüüsis ja hindamises. Luuakse isiklike seoseid ja jagatakse arvamusi.

Hinnete märkimine

- ✓ Õpilased märgivad oma edusammud draamaprofiili vähemalt kord semestris.
- ✓ Õpetajad vaatavad tulemust ja hinnanguid iga õpilasega koos üle.
- ✓ Õpetajad hindavad kaks korda aastas kokkuvõtvalt arengut, saavutusi ja jõupingutusi ning see kajastub ka keskses hinnete märkimise süsteemis.

Vanemate teavitamine

- ✓ Õppeaasta jooksul peetakse kaks õhtut vanematele, millest esimesel antakse vahetunnistus ja teisel lõputunnistus.

- ✓ Vanemate õhtu ajad määrab igal aastal juhtkond.
- ✓ Vahetunnistusel on arengut ja pingutust väljendav hindenumber ja keskastmes⁶³ ka õppija enesehinnang.
- ✓ Vanemal astmel⁶⁴ antakse numbriline tagasiside, lisaks õpetajate kommentaarid õppija tugevuste ja nõrkuste kohta ning õppe-eesmärgid edasiseks.

Saavutuste märkimine

Kõik kirjalikud hinded, isegi kui need olid kõigepealt verbaalsed, kantakse õppija tunnistusele.

Täideviimine ja jälgimine

- ✓ Lõpphinnete väljapaneku ajad avaldatakse (aineõpetajatele, juhendajatele ja õpilastele) eelmise õppeaasta lõpus.
- ✓ Tunnistusel peavad ees- ja perekonnanimi olema ametlikud, kommentaarides võib nimesid vabalt kasutada. Õpetajate kommentaarid peavad sisaldama teavet tugevustest, nõrkustest ja edenemise/arengu tarvis seatud eesmärkidest. Eksami puhul märgitakse tulemus protsendi kujul või kokkulepitud hindena.
- ✓ Lapsevanemate õhtute ja tagasiside andmise ajad avaldatakse õppekalendris koos tunnistuste saamise kuupäevadega.
- ✓ Draamaõppe meeskond vaatab oma tegevuskavad üle iga aasta juulikuus.
- ✓ Draamaõpetajad peavad õppijatele pidevalt meelde tuletama ja selgitama, et pingutamine on hinnetest olulisem.

Hindamiskriteeriumid

Põhikooli keskastmes (11–14-aastased) arendatavad oskused

Sel astmel hinnatakse kahe järgmise põhioskuse arendamist:

- 1 ✓ uurimine (kavandamine) ja teostus (tegemine);
Võimekus luua ja kujundada draamavorme, selleks et uurida ja väljendada oma ideid.
- 2 ✓ etendamine ja analüüs (hindamine).

Draamaetenduse käigus arendatakse suhtlemisoskust auditooriumiga ning suutlikkust väljendada oma arusaamu, tähelepanekuid ja hinnanguid draama kohta selle kõigis vormides.

Õpilaste praktiliste tööde hindamisel ja analüüsimisel tuleb jälgida järgnevaid kriteeriume:

- ✓ käitumine töö tegemisel,
- ✓ osalemine/kaasa töötamine,
- ✓ usaldusvärsus/iseseisvus,
- ✓ nõuannete/suuniste vastuvõtt,
- ✓ mõistmise tase,
- ✓ ideede genereerimine,
- ✓ ettevalmistuse tase,
- ✓ materjali ja vahendite kasutus,
- ✓ tehnikate ja töövõtete haldamine,
- ✓ lõpptulemuse tase.

Kommentaarid ühe või teise punkti kohta kantakse hindelise tunni tulemusega õpilase draamaaine hinnetelehele.

Samu kriteeriumeid hinnatakse ka draamaprofili lehtedel ja igale neist pannakse hinne õpilase püüdluste

kohta. Oluline on, et õpilane ise täiendab iga draamamooduli lõpus oma profiili. Taoliste kesksete draamakogemuste edasiarendamine on jätkuv protsess.

Draamaprofiil

<i>Nimi:</i>			<i>Klass:</i>		
<i>Mooduli nimi:</i>					
Õpetaja kommentaarid:	Hindamiskriteeriumid		Hinne		
	<i>Käitumine tunnis</i>				
	<i>Osalemine/kaasa töötamine</i>				
	<i>Juhistele reageerimine</i>				
	<i>Arusaamine draamatehnikatest ja töövõtetest</i>				
	<i>Koostöö ja rühmatöö tase</i>				
	<i>Ideede genereerimine</i>				
<i>Allkiri:</i> _____					
<i>Kuupäev:</i> _____		<i>Materjalide ja vahendite kasutamine</i>			
Õpilase kommentaarid:					
Eesmärgid:					
<i>Allkiri:</i>			<i>Kuupäev:</i>		

Draamaprofiil

<i>Nimi:</i>		<i>Klass:</i>	
<i>Mooduli nimi:</i>			
Lapsevanema kommentaarid:			
<i>Allkiri:</i>		<i>Kuupäev:</i>	

Draama õppekavade kaardistamine

Draamaõppe hindamise ja järelevalve/analüüsi hea tava kannustab sooritustele ja võimaldab õpilaste aktiivset ja pidevat osalust oma arengu jälgimises. Need määravad igäihe vastutuse selgelt, arusaadavas keeles, ning soodustavad pigem arusaamist kui et piiravad arengut.

Sellegipoolest jääb õhku küsimusi, millele on raske vastata ja mida draamajuhendajad ikka ja jälle küsivad.⁶⁵ Kas on üldse võimalik luua kõiki juhendajaid rahuldav hindamisjuhise? Kui „parem tulemus” draamas ei tähenda pelgalt „paremat näitlemist”, siis kas see tähendab seda, et inimene oskab oma mõtet draamavormis väljendada või et ta muutub draama-protsessis „paremaks inimeseks”? Kuidas tagada, et õppijat hinnatakse õiglaselt ja ta saab hinde, mis ei sõltu konkreetsest hindajast? Kas oskustele kesken-dumine viib tähelepanu õppimiselt ja draamaprotsessi tulemusena ilmnevalt arengult kõrvale? Kas katsed õpetada oskusi ja lahutada draamaoskuste õpe muust õppimisest draamas viivad töötaseme langusele? Kas on üldse võimalik kõige olulisemat draamatöös hinnata?

Draama õppekava sisu on ikka veel paindlik, aga kas see peabki nii jääma? Kas selliselt põhjalt saab draamale kujundada riiklikku õppekava? Kas meil on seda üldse vaja, kui draamaõpe „õitseb” niikuinii? Tulemuste saavutamiseks tuleb kavandada ressursse ja tööülesandeid nii, et õppijatel on võimalik omandada uusi teadmisi ja arusaamu ning arendada draamaoskusi. Rühm peab saama ülesandeid lahendades tuge, mis aitab ja juhatab neid läbi õppeprotsessi, ning õpetaja juhendab rakendades selleks erinevaid vahendeid, ülesandeid, kannustuse ja tagasiside viise. Kas sellest piisab?

Kui draamajuhendaja hakkab neile küsimustele, mis on kesksed draamaõppes, vastuseid otsima, satub ta vastamisi mitme riski ja võimalusega. Näiteks võib üks teatud draamatöö vorm hakata domineerima ning seega määrama, isegi piirama teiste juhendajate loodud sisu ja metoodikat. Teatri- ja draamaoskuste õpetamine traditsioonilises võtmes võib näiteks saada eelisõiguse isiklike ja sotsiaalsete oskuste arendamise ees või vastupidi. Mõned draamajuhendajad seisavad selle poolt, et koolile on vaja ühtset draamavaldkonna tegevuskava, mis võtab arvesse kooli tegevuspiirkonda ja võimalusi, teised peavad seda mõttetuks. Oskuste hindamine võib protsessilt ja osalemiselt tähelepanu kõrvale juhtida ja hindamis-meetodid hakata draama loomusele vastu töötama. Katse arengut defineerida ja sisuliselt ette kirjutada võib viia moonutatud ja lihtsustatud käsitluseni. Hindamisel ja järelevalves on võimalik kasutada nii keerulist keelt, et see peletab eemale just need inimesed, kellele see mõeldud on.

Kui draamatöö hindamist ja järelevalvet teostada sobival viisil ja õiges kohas, siis teenivad need kõigi draamaõppes osalejate huve. Aga kui hindamine muutub üliluslikuks, siis võib osalejatele avalduv surve kaasa tuua tõsiseid tagajärgi mitte üksnes töö kvaliteedile, vaid ka osalejate tervisele. 19. sajandi filosoof John Ruskin ütles, et töö tegemisel on kolm reeglit, mida tasub järgida. Draamatöö hindamise ning järelevalve paineid silmas pidades sobivad need siia eriti hästi: „... sobigu see sulle ... ära pinguta üle ... ja anna endale aru, kui õnnestud.”

Edu!

Viited

1. HMI, 1990. *The Teaching and Learning of Drama*. HMSO. Avaldatud kui draamaõppe uurimus, hoogustas arutelu draamas ja draama kaudu õppimisest. (Somers, J. toim. 1995. *Research in Drama Education*, Vol. 1. Carfax Publ.). [↑](#) (LK 8)
2. „Vagusi istumine”, ingl „Sit-stillery” on Henry Caldwell Cooki käibeväljend 1917. aastast. (Caldwell Cook, H. 1917. *The Playway – an Essay in Educational Method*. Heinemann). [↑](#) (LK 8)
3. Hughues, K. Nov. 1994. *Teaching Learners, Learning Teachers and Democracy in Adult Learning*. Publ. NIACE, Vol. 6, No. 3. [↑](#) (LK 9)
4. Neelands, J. 1993. *Teaching without Walls*. National Drama Publishing. [↑](#) (LK 9)
5. Kultuuriantropoloogid liigitavad mõiste „draama” alla inimeste erinevaid draamatilisi koosteguvuse vorme, sealhulgas rituaale ja tseremooniaid. [↑](#) (lk 9)
6. Bruner, J. 1986. *Actual Minds, Possible Worlds*. H.U.P. ja Donaldson, M. 1978. *Children’s Mind*. Fontana. [↑](#) (LK 9)
7. Caldwell Cook, H.1917. *The Playway*. Heinemann.
Finlay Johnsson, H. 1923. *The Dramatic Method of Teaching*. Heinemann.
Slade, P. 1954. *Child Drama*. University London Press.
Way, B. 1967. *Development through Drama*. Longmann.
Johnson, L., O’Neill, C. 1984. *Dorothy Heathcote Collected Writings*. Hutchinson.
Neelands, J. 1983. *Making sense of Drama*. Heinemann.
Barton, B., Booth, D. 1990. *Stories in the Classroom*. Pembroke Publ.
O’Toole, J. 1992. *The Process of Drama*. Routledge. [↑](#) (LK 9)
8. Mike Fleming on öelnud selgelt: „Draamaõpetajad tegid varem sellise vea, et oletasid, justkui oleks draamatöö taseme ja kasutatud metoodikate vahel põhjuslik suhe” (Fleming, M. 1994. *Starting Drama Teaching*. David Fulton Pbl.). Ta osutab ka tähelepanuväärselt, kuidas semiootiline lähenemine „põimib kokku draama, sõnade, väljenduse, liikumiste, valguse, muusika jms märgisüsteemid kui publikuni jõudvad tähendused... Aga see võib viia selleni, et kehalisus kaob teatrist hoopiski. Tähelepanu suunamine ainult struktuuridele ja märkidele toob esile justkui „objektiivsed mõõtmised”, ent ei kajasta kogemusi, mida osalejad saavad.” Lk 166–167. [↑](#) (LK 9)
9. As if ehk „maagiline kui”. Stanislavski süsteemi kohaselt tähendab inimese võimet kujutleda end teiste nahka või muusse olukorda. Teatriõppes tähendab see, et näitleja loob rolli enese põhjale – ta leiab iseenda karakteris ja karakteri iseendas. Tõlkija märkus [↑](#) (LK 9)
10. Nicoll, A. 1927. *The Development of the Theatre*. George C. Harrap & Co.Ltd. [↑](#) (LK 10)
11. Taylor, P. 1995. *Pre-text and Story Drama*. NADIE Publ., lk 20. [↑](#) (LK 10)
12. Üksikasjalikke seletusi loe Neelands, J. 1990. *Structuring Drama Work*. C.U.P. Raamatus on töövõtted klassifitseeritud ja nimetatud käibelolevate nimega, esitatakse ka samade võtete muud nimetused. [↑](#) (LK 11)
13. Täpsemalt loe *metaksis*’e kohta Boal, A.1979. *The Theatre of Oppressed*. Pluto Press. [↑](#) (LK 11)
14. Draamaõppe instruktor (ingl *Advisory Drama Teacher*) – Inglismaal toimib piirkondlik draama nõustamisvõrgustik, mis pakub paikkonna draamaõpetajatele koolitusteenust. Draamaõppe instruktori ülesanne on toetada ja tõsta draamaõpetuse taset esimese ja teise astme koolides.

Draamaõppe instruktor koolitab nii õpetajaid kui lapsi. Peter Slade oli 40ndatel üks esimesi draamaõppe instruktoreid. [↑](#) (LK 12)

15. Eestis on tavaks „improvisatsiooni” asemel kasutada „etüüdi” mõistet, mis lähtub Stanislavski-põhisest teatriõppe traditsioonist ning tähendab eelnevalt kokkulepitut ja improviseeritud pala või lugu. Tõlkija märkus [↑](#) (LK 12)

16. Inglismaal minnakse kooli viieaastaselt ja allpool on toodud nende haridussüsteem. [↑](#) (LK 21)

SCHOOL	ASTE		KLASS	VANUS
Primary	1. aste	Algkooli noorem aste	1.–2.	5–7
Primary	2. aste	Algkooli vanem aste	3.–6.	7–11
Secondary	3. aste	Põhikooli keskmine aste	7.–9.	11–14
Secondary (GCSE)	4. aste	Põhikooli vanem aste	10.–11.	14–16
Advanced	A tase	Gümnaasium	12.–13.	16–18/19

17. The Fight for Drama, the Fight for Education. National Association of Teachers of Drama konverents Birminghami polütehnikumis 1989. aastal. [↑](#) (LK 21)

18. O'Neill, C., Lambert, A. 1982. *Drama Structures*. Hutchinson. [↑](#) (LK 22)

19. Barker, C. 1980. *Theatre Games*. Methuen. [↑](#) (LK 22)

20. O’Toole, J. 1992. *The Process Drama*. Routledge. [↑](#) (LK 24)

21. *Attitude in action* (ingl) – Dorothy Heathcote’i patenteeritud väljend, käsitletud raamatus Wagner, B. 1979. *Dorothy Heathcote, Drama as a Learning Medium*, lk 68. Veel Bolton, G. 1998. *Acting in Classroom Drama*. Trentham Books. [↑](#) (LK 25)

22. Keith Johnstone’i improtehnikas on terve rida staatuseharjutusi ja mängu. Mäng tegelaskujude kõrge või madala staatusega toob draama-steenidesse pinget ja intriigi. Vt. Johnstone, K 1989. *Impro. Improvisation and the theatre*. Tõlkija märkus [↑](#) (LK 25)

23. Kogu arutluse rolli üle leiab: Winston, J., Tandy, M. 1998. *Beginning Drama 4–11*. David Fulton Ltd, lk 38; O’Toole, J. 1992. *The Process Drama*. Routledge, lk 68–69; Neelands, J. 1990. *Structuring Drama Work*. CUP lk 32–33; Fleming, M. 1997. *The Art of Drama Teaching*. David Fulton Ltd, lk 62; Wooland, B. 1993. *The Teaching of Drama in the Primary School*. Longman, lk 35–36; Morgan, N., Saxton, J. 1987. *Teaching Drama*. Hutchinson, lk 38; O’Neill, C. 1995. *Drama Worlds*. Heinemann, lk 69–91. [↑](#) (LK 25)

24. Tähenduste mõistest kirjutavad põhjalikult Aston, E. ja Savona, G. 1991. *Theatre as a Sign System*. [↑](#) (LK 26)

25. Lawrence, C. 1982. *Teacher in Role*. Routledge. [↑](#) (LK 26)

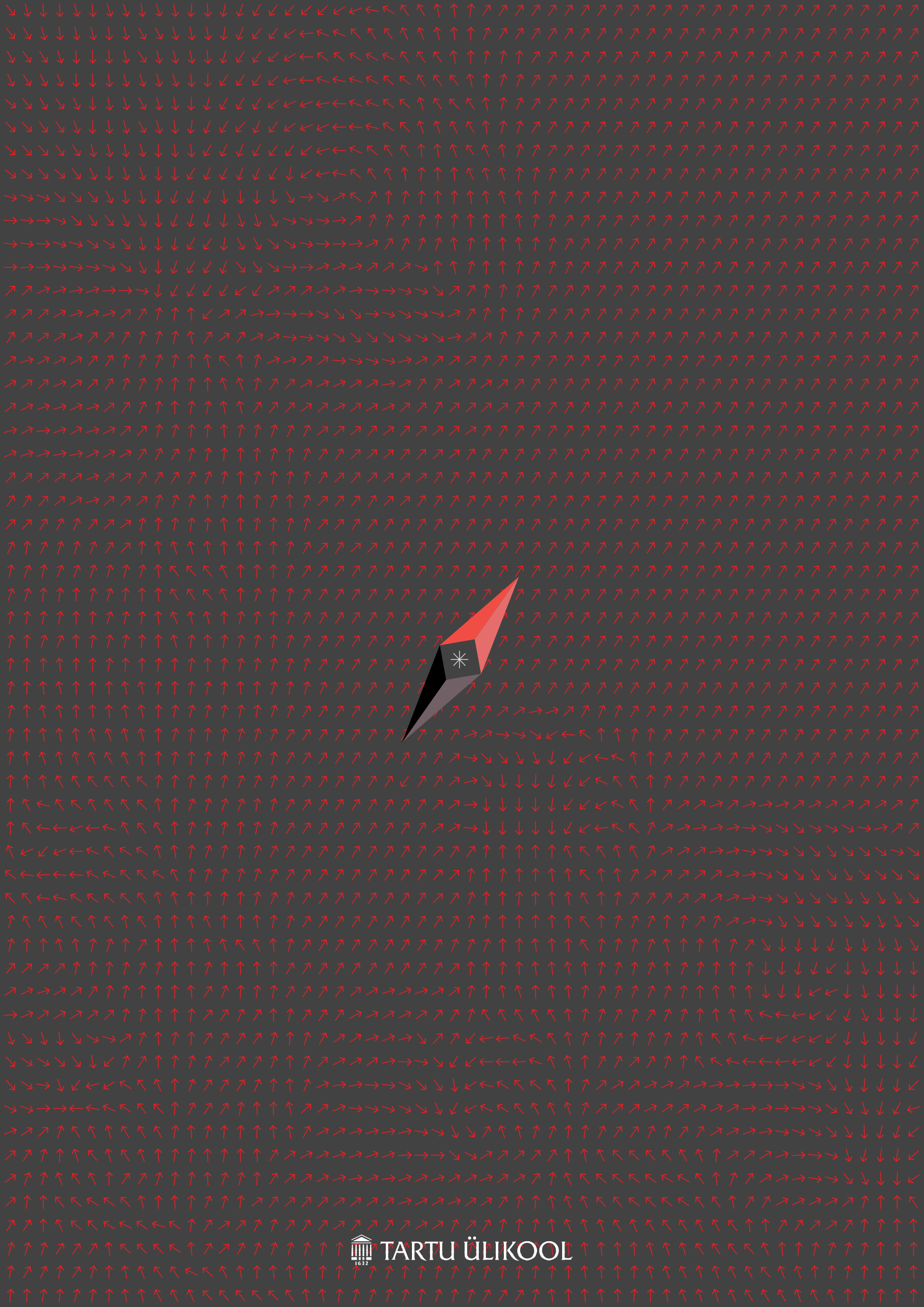
26. Boal, A. 1995. *The Rainbow of Desire*. Routledge – kolmas osa *The Aesthetic Space*. Freire, P. 1996. *Letters to Christina*. Routledge – Educational Space. [↑](#) (LK 28)

27. *Educational space* (ingl) Witkin, R. 1974. *The Intelligence of Feeling*. Heinemann. [↑](#) (LK 28)

28. John Raineri juhitud draamatöötuba Cheshire’ draamaõpetajate ühingus. [↑](#) (LK 28)

29. O’Neill, C. 1995. *Drama Worlds*; Fleming, M. 1994. *Starting Drama Teaching*. David Fulton Ltd. [↑](#) (LK 29)

30. Cheshire' ringkonna haridusosakonna ja Chesteri Kolledži korraldatud edasijõudnud draamaõpetaja kursuse (*Advanced Diploma in Drama Education*) Malpas Centre'is, Cheshire 1988. Õppejõud Jonathan Neelands. ↑ (LK 33)
31. Loe sisekliimast raamatutest Wagner, B. J. 1979. Dorothy Heathcote: *Drama as a Learning Medium*; O'Toole, J. 1992. *The Process Drama*. Routledge, lk 117–119. ↑ (LK 35)
32. Turner, V. 1982. *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. PAJ Publ. ↑ (LK 132)
33. Boal, A. 1979. *Theatre of Oppressed*. Pluto Press. ↑ (LK 132)
34. Zeichener, K. M., Liston, D. P. 1990. *Traditions of Reform in US Teacher Education*. Journal of Teacher Education 41, lk (2)3–20. ↑ (LK 132)
35. Fleming, M. 1997. *The Art of Drama Teaching*. David Fulton Ltd. ↑ (LK 132)
36. *Report of the Task Group on Assessment and Testing*. 1987. HMSO. ↑ (LK 133)
37. Eisner, E. Calouste Gulbenkian Foundation Advisory Committee 1982. *The Arts in Schools*. CGF. ↑ (LK 133)
38. Raamat on esmakordselt välja antud 2001. aastal. ↑ (LK 133)
39. Toole, J. 1995. Speaking at the World Congress of IDEA Brisbane, Australia. ↑ (LK 133)
40. Kontrast on rollide, situatsiooni, tegevuse, fookuse või perspektiivi ootamatu ja astmeline vahetamine selleks, et muuta draama iseloomu ja rütmi. ↑ (LK 133)
41. DFEE/QCA 1999. *The National Curriculum. Handbook of Secondary Teachers*. DFEE/QCA Publ. ↑ (LK 134)
42. Kohustuslik põhikool Suurbritannia koolisüsteemis kestab vähemalt viis aastat ja haarab 11–16-aastased õppijad, neist vanema astme, mille lõpetades saadakse tunnistus *General Certificate of Secondary Education (GCSE)*, moodustavad 14–16-aastased õppijad ja 17–18-aastastel on võimalik jätkata kaheaastases gümnaasiumiõppes (*Advanced Level*). Algkoolis õpitakse 6 aastat, 5.–11. eluaastani. ↑ (LK 134)
43. Hornbrook, 1991, lk 136. ↑ (LK 134)
44. Freeman, J. 1997, *Performance Practice Vol.2*. Chester College Publ. ↑ (LK 134)
45. Macnamara, J. *All Our Future: Creativity, Culture and Education* 1999. National Advisory Committee on Creative and Cultural Education DFEE. ↑ (LK 134)
46. HMI. *Drama 5–16 Curriculum Matters No 17*. HMSO. ↑ (LK 134)
47. 16-19aastased õppijad ↑ (LK 134)
48. Tema Majesteedi nõuniku John Hertrishi kõne North West Drama konverentsil Manchesteri Metropolia ülikoolis 1999. aastal. ↑ (LK 135)
49. Secondary Heads Association 1999. *Drama Sets You Free*. SHA Publ. ↑ (LK 135)
50. DES Education Reform Act 1988. HMSO. ↑ (LK 135)
51. *Report of the Task Group on Assessment and Testing* 1987. HMSO. ↑ (LK 135)
52. I osa, 2. punkt ↑ (LK 135)
53. I osa, 2. punkt ↑ (LK 135)
54. Calouste Gulbenkian Foundation Advisory Committee 1982. *The Arts in Schools*. CGF. ↑ (LK 136)
55. Eisner, E., Calouste Gulbenkian Foundation Advisory Committee 1982. *The Arts in Schools*. CGF. ↑ (LK 136)
56. TGAT § 40. ↑ (LK 136)
57. Ibid § 40. ↑ (LK 136)
58. Calouste Gulbenkian Foundation Advisory Committee 1982. *The Arts in Schools*. CGF. ↑ (LK 136)
59. *Report of the Task Group on Assessment and Testing* 1987. HMSO Preface and Glossary. ↑ (LK 137)
60. Ibid. ↑ (LK 137)
61. Autorid tänavad paljude koolide draamaõpetajaid, kes jagasid oma hindamismeetodeid, eriti:
Victoria High School, Crewe
Great Sankey High, Warrington
Malbank School and Sixth Form Centre
Stanley High School, Ellesmere Port
Sutton High School, Ellesmere Port
Kingsway High School, Chester
↑ (LK 137)
62. O'Neill, C., Lambert, A., Linnell, R., Warr-Wood, J. 1981. *Drama Guidelines*. Heinemann. ↑ (LK 153)
63. 11–14aastased õppijad. ↑ (LK 154)
64. 14–16aastased õppijad. ↑ (LK 154)
65. Jälgi detailsemat arutelu järgmistes väljaannetes:
Fleming, M. 1994. *Starting Drama Teaching*, 9. ptk ja
Morgan, N., Saxton, J. 1998. *NADIE Journal*. ↑ (LK 156)



TARTU ÜLIKOOL